PRIMO NUMERO
ONLINE DISC
COME MODIFICARE E POTENZIARE LA TUA PLAYSTATION 2
RETROGAME - MOD CHIP - ARCADE - RETRO COMPUTING - EMULATORI
L'UNICA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI 100% UNDERGROUND
GAMERS
GUIDA HACKING: XBOX 360
PS3 » Wii » 360 » RETRO
SPECIALE:
PLAYSTATION3 NINTENDO WII
CONSOLE WAR 2007
CONTEST:
PUOI VINCERE UN PC ENGINE E 20 RETROGAMES!
HACKING:
NINTENDO DS FLASH CARD
RETROGAME:
FAMICOM 1983-1984
MICRO COMPUTER
COMMODORE 64
PSP HACKING
THE KING OF GAMERS
NEO GEO FREAKS
CORSO ELETTRONICA
MICRO SALDATURE
JAPAN
NINTENDO DS MANIA
PLAYSTATION 3:
UN FLOP IN GIAPPONE?
REPORTAGE:
AKIHABARA
SHOPPING IN GIAPPONE
RETROGAME:
VIDEOGAME MUSIC
ELECTRONIC PLASTIC:
COLLEZIONARE VIDEOGIOCHI
LA BIBBIA PER I RETROGAMERS
N°1 FEBBRAIO 5,50 €
Pubblicazione Bimestrale
ISSN 1971-002X
WWW.HOBBYMEDIA.IT
PER UN PUBBLICO MATURO

L'UNICA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI 100% UNDEGROUND
GAMERS
VIDEOGAME LIFESTYLE
GAME BOY

WII ARE GAMERS!

EDITORIALE

Benvenuti nel mondo di Gamers: la prima rivista di videogiochi 100% underground. L'idea per la creazione di questa rivista è nata camminando per le strade di Akihabara (Tokyo) osservando come negozi che vendono le ultime novità del settore convivono pacificamente con negozi specializzati in retrogrames e videogame hacking. Lo stesso accade nelle stanze degli appassionati (almeno quelli veri) di videogiochi e quindi ci siamo chiesti perchè non realizzare una rivista focalizzata sul modo in cui gli appassionati di tutto il mondo vivono la propria passione per i videogiochi e non centrata sugli interessi promozionali/commerciale delle software house... ovviamente con una scelta simile crediamo che non avremo molto supporto da parte dell'industria "ufficiale" ma siamo certi che ci siano tanti videogiocatori che, come noi, vogliono leggere riviste più vicine alla propria realtà e non cataloghi pubblicitari degli ultimi videogiochi giudicati più per il numero di poligoni a schermo che per il divertimento e le emozioni che riescono a trasmettere... Speriamo che vogliate darci fiducia e ci scusiamo anticipatamente se abbiamo commesso qualche errore in questo primo numero ma non trattandosi della solita rivista tradotta da un'edizione estera sicuramente ci saranno molti aspetti da migliorare. Ci farebbe molto piacere ricevere lettere con i vostri consigli e suggerimenti. Le missive che verranno pubblicate sul prossimo numero riceveranno un Game&Watch o delle cartucce per retro console in regalo mentre il fortunato che vedrà pubblicata la foto della propria collezione (inviata via email) se verrà pubblicato riceverà in regalo una console PC-Engine della NEC (boxata)! Grazie per aver acquistato la nostra rivista e... GAME ON!!!

LA REDAZIONE DI GAMERS

Editore: Massimo Belfiore
Managing Editor: Francesco Fondi
Direttore Responsabile: Roberta Calce
Senior Editor: Simone "Simplo"
Fotografie e illustrazioni: Julie Watai
Progetto grafico: Neuro Design (Tokyo)
Design: Mahesa "DONI" Almeida, Frankie Bit (Italia)
Traduzioni: Lisa Panari, Francesca Meddi, Jacopo Davassi
Hanno collaborato: Gabriele Coronica, Luigi Medda, Giampietro "Zingri", Evrain, Luca "Retrogaming" Abiusi, Gualtiero "Shito" Cannarsi, Roberto Nicoletti, Ani "Nendo Graphix", Brendan Lee, Brandon Sheffield, Namicho (Tokyo), Nanaki XIII, Ai-chan.
Si ringrazia: Franco e Tonino, il team Rotoeffe, Ilaria Barbaresi, Marco Scanavini, Asapon, Maya, Emanuele Tomassini, Divineo, Neo Flash, DS Extreme, Gamelabo, Continue,

GAMERS 1 **- Pubblicazione bimestrale**
Hobby Media S.r.l.
Sede legale, via Sesto Miglio n°74 Roma
Registrata presso il Tribunale di Roma con il numero 384/2006 ISSN 1971002X

Pubblicità: pubblicita@hobbymedia.it
Stampa: Rotoeffe S.r.l. (RM).
Distribuzione: Parrini S.p.a (RM)

DO YOU BELIEVE IN VIDEOGAMES?

Tutti i redattori di Gamers sono dei maniaci di videogiochi ma non necessariamente professionisti del settore dell'editoria. Non sappiamo quale sarà il riscontro commerciale di una rivista come quella che avete fra le mani, ma siamo certi di esserci divertiti tantissimo nel realizzarla e nel mettere su un gruppo assolutamente eterogeneo (si va dal mitico Ziccardi, docente universitario di diritto fino al nostro super tecnico Zingri che trascorre le sue giornate con il saldatore in mano) che però si unisce intorno all'amore per i videogiochi, qualunque essi siano. A noi infatti non intreressa se un gioco vende un milione di copie o 1.000, quello che ci interessa è che sia un bel gioco e se magari si tratta di un titolo uscito 10 anni fa, tanto riguadagnato: magari lo pagheremo pochi euro! Un altro elemento fondamentale del progetto editoriale di Gamers è la constatazione che ormai i siti internet o i blog sono più divertenti, interessanti (e ovviamente più tempestivi nel fornire le notizie) rispetto alle riviste su carta stampata che, a dirla tutta troppo spesso sono realizzatetraducendo, più o meno fedelmente, le news e le recensioni online di siti come Gamewatch (Giappone) o IGN (Usa). Inoltre le riviste su carta, sotto la spinta degli sponsor, ignorano completamente temi interessanti come il videogame hacking per paura di perdere qualche sponsor. Anche noi siamo appassionati, viviamo online alla ricerca delle ultime news, pensiamo che smanettare con le console sia divertente almento quanto giocare con i videogame stessi e... Wii believe!!!

ATTENZIONE: il numero due di GAMERS sarà in edicola il 9 marzo 2007.

NOTE LEGALI:

GIOVANNI ZICCARDI

Giovanni Ziccardi è Professore Associato di Informatica Giuridica e Informatica Giuridica Avanzata presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Milano. Avvocato, siede nel Boards of Directors di Ip Justice.
È Fondatore del portale giuridico "Net Jus", giornalista pubblicista, Chairman della "Italian Cyberspace Law Conference", Fondatore e Direttore della rivista scientifica internazionale "Ciberspazio e Diritto".

"Akihabara è la Terra Promessa per ogni videogiocatore!" Frankie Bit

MARCH RABBIT:
Questa foto buia ritrae l'ingresso di uno dei negozi più leggendari di Akiba: March Rabbit. Qui si può trovare un mix eclettivo di tutto quello che appartiene alla scena underground otaku.
wwww.march-rabbit.com

CLUB SEGA:
La salagiochi sempre ad Akihabara dove ci si può "rilassare" fra l'acquisto di un videogioc e quello di un DVD di porno giapponese...
Qui molto spesso si tengono i location test in cui vengono testati sul campo i nuovi arcade prodotti dalla Sega ma non ancora commercializzati.

CHIPTUNE:
Una delle radio più amate dai videogiocatori undegrodund giappone e non è sicuramente Kohina: 24 ore su 24 di chiptune, demo music e retrogame!
www.kohina.com

RIVISTE

Gamelabo

Questa è la rivista che tutta la redazione di GAMERS ama di più (e che quindi ha rappresentato una importate fonte di ispirazione per la creazione della nostra testata). Il formato è A5 e nelle sue 250 pagine Gamlabo affronta i temi più disparati del mondo underground videoludico e non. Si va dai semplici codici Action Replay fino alle modifiche hardware più estreme. La leggenda racconta che pochi anni fa la Nintendo ha tentato di fare causa a **Gamelabo** per un mod del vecchio Gameboy, ma poi è uscito fuori che è stata proprio la redazione di questa rivista di videogiochi "underground" ad inventare il backlight del Gameboy e quindi la casa di Kyoto, invece di ricevere, rischiava di dovere pagare centinaia di milioni di yen di indennizzo. Da quel giorno nessun produttore ha mai più infastidito Gamelabo... Quello che più ci stupisce di questa rivista è che pur se pubblicata da un piccolo editore specializzato (un po' come la Hobby Media in Italia) è diventata una delle riviste di videogiochi più venduta in Giappone e pur avendo un formato poco commerciale (sembrqa un libro) viene distribuita anche nella grande distribuzione... riuscite a immaginare di poter comprare GAMERS da Blockbusters?!

WWW.ONLINEDISC.IT

Collegandovi al sito WWW.ONLINEDISC.IT sarà possibile accedere ad un'area riservata ai lettori di GAMERS e scaricare un videogioco giapponese per PC tradotto in italiano (in versione completa). Attenzione: il sito come la rivista sono adatti a un pubblico adulto...
*Web: **www.onlinedisc.it** Utente: gmr1 Password: hobby2007*

JULIE:
SAMURAI GIRL
AKIHABARA PHOTOGRAPHER

CORSO DI SOPRAVVIVENZA

Come fare shopping nei negozi di Akihabara...

Dopo tanti risparmi vi trovate finalmente in Giappone, volete passare una giornata di shopping sfrenato nel meraviglioso quartiere tecnologico di Akihabara ma non conoscete una parola di giapponese? Beh, non potevamo permettere che vi trovaste in una simile situazione ^^. Un breve corso di sopravvivenza al giapponese potrebbe rivelarsi molto più utile di quanto non sembri, dal momento che segnandovi queste frasi essenziali potete permettervi di comunicare quel minimo indispensabile per fare un po' di spese nel paradiso otaku, tra negozi di elettronica, videogiochi e ogni sorta di gadget anime e manga. Non si può rimanere muti di fronte a questo splendore, allora non vi rimane che munirvi di carta, penna e un po' di intraprendenza per spalancare le porte della città più "elettrica" del Giappone! Per quelli che invece sentono pronunciare il nome di Akihabara per la prima volta è necessaria una brevissima presentazione della città: il quartiere di Tokyo chiamato Akihabara, noto anche come "città elettrica", o ancora più umoristicamente "la Mecca dei gamers", è una delle zone commerciali più vaste al mondo per la vendita di materiale elettronico, soprattutto computer, videogiochi, musica e via dicendo, ma presenta anche un'ampia gamma di department-store (detti "depaato"), con ogni tipo di prodotto. I prodotti nuovi sono in genere in vendita lungo la strada principale del quartiere, Chuodori, mentre le strade secondarie ospitano spesso negozi di prodotti economici di seconda mano. I turisti tendono in genere a visitare i grandi magazzini nei pressi della stazione, mentre una conoscenza più approfondita della zona permette di scovare più varietà e occasioni migliori. Un fenomeno di recente successo è invece il boom dei "maid cafè", caffetterie in cui cameriere vestite da maid vi daranno un caloroso benvenuto nei loro adorabili costumi, insomma i prezzi sono ragionevoli e la compagnia è deliziosa... che il nome di Akihabara si stia diffondendo nel mondo non solo per i negozi di elettronica? Ma ora cominciamo con la breve lezione di giapponese, e non demoralizzatevi se non proprio tutto quello che dite sortisce l'effetto desiderato, alcuni giapponesi hanno la simpatica ma bizzarra abitudine di agitarsi un po' di fronte ad uno straniero che parla giapponese =D. Parlate lentamente e scandite le parole e il messaggio giungerà sicuramente a destinazione!

RAGGIUNGERE AKIHABARA

In taxi:
秋葉原の中央通りまでお願いします。
Akihabara no Chuodori made onegai shimasu.
POTREBBE PORTARCI ALLA STRADA PRINCIPALE DI AKIHABARA PER CORTESIA?)

In autobus:
秋葉原行きのバス乗り場はどこにありますか。
Akihabara yuki no basu noriba wa doko ni arimasuka.
DOVE SI TROVA LA FERMATA DELL'AUTOBUS CHE PORTA AD AKIHABARA?

どこで降りるか教えて下さいますか。
Dokode oriruka oshiete kudasaimasuka.
MI POTREBBE AVVISARE QUANDO DEVO SCENDERE?

In treno:
この電車は秋葉原へ行きますか。
Kono densha wa Akihabara e ikimasuka.
QUESTO TRENO PORTA AD AKIHABARA?

秋葉原へ行くのはどこで乗り換えですか。
Akihabara e ikunowa dokode norikae desuka.
DOVE DEVO CAMBIARE PER ANDARE AD AKIHABARA?

山手線乗り場はどこですか。
Yamanote sen noriba wa dokodesuka.
DOVE E' LA FERMATA DELLA LINEA YAMANOTE?
MI POTREBBE AVVISARE QUANDO DEVO SCENDERE?

COSA DIRE IN UN NEGOZIO:

Cercare qualcosa:
ちょっと見ているだけです。
Chotto miteiru dakedesu.
STO SOLO DANDO UN'OCCHIATA

これを見せて下さい。
Korewo misete kudasai.
MI FAREBBE VEDERE QUESTO PER FAVORE?

この品物はイタリアでも使えますか。
Kono shinamono wa Itaria demo tsukaemasuka.
QUESTO PRODOTTO PUO' ESSERE UTILIZZATO IN ITALIA?

イタリアで使うにはアダプターがいりますか。
Itaria de tsukau ni wa adaputa ga irimasuka.
SERVE UN ADATTATORE PER UTILIZZARLO IN ITALIA?

このゲームはPALシステムでも使えますか。
Kono gemu wa PARU shisutemu demo tsukaemasuka.
QUESTO GIOCO E' UTILIZZABILE ANCHE SU SISTEMI PAL?

Pagamento:
いくらですか。
Ikura des(u) ka?
QUANTO COSTA?

Continua sul prossimo numero...

MAK JAPAN: Questo è il negozio di schede arcade (in giapponese si chiamano KIBAN) che amiamo di più al mondo (forse perchè il proprietario è un grande appassionato della cultura italiana). In questa sequenza è possibile osservare Francesco che acquista una scheda arcade. Nel negozio potere prendere direttamente la scheda (impacchettata nella plastica blu) dagli scaffali e portarla al bancone dove verrà testata con un Control Box (termine giapponese per indicare le Super Gun) collegalo a un monitor.

sit
Nendo
JULIE:
SAMURAI GIRL
AKIHABARA PHOTOGRAPHER

CHIPTUNE E RETROGAME PARTY

OSAKA: Il nostro amico Syuichi SHIINA del gruppo TNDR da alcuni anni organizza delle feste a base di Chiptune e retrogame music remixata per l'occasione da alcuni dei personaggi più noti di questa particolare scena underground giapponese. Noi abbiamo partecipato al party che si è svolto lo scorso ottobre al Club SAOMAI di Osaka all'inizio di ottobre e possiamo assicurarvi che non avevamo mai visto una festa così folle (i party TNDR fanno sembrare locali per scolarette anche i migliori club techno italiani)!

Per maggiori informazioni:
eclecticnation.jp

LIBRO: THE BIRTH OF PERSONAPOLIS

AKIHABARA : THE ELECTRIC CITY

Il libro "The Birth of a Personapolis" ci ha particolarmente colpito per la prospettiva con la quale parla degli otaku e del loro mondo in Giappone. Invece di partire dall'analisi della personalità otaku in generale, questo libro cerca di descrivere l'otaku attraverso il suo ambiente e l'evoluzione di questo, con particolare attenzione ad Akihabara.

In Giappone, l'ottimismo sul continuo progresso della tecnologia finisce con gli anni 70.
Verso la metà degli anni 80 viene coniato il termine otaku per indicare una nuova personalità che emerge in reazione alla perdita di "futuro". Il termine evoca un'immagine stereotipata di un maniaco di computer, fuori moda, stregato dalla passione per giochi e anime anche dopo la propria adolescenza. Gli otaku erano, per natura, ragazzi ambiziosi colpiti dalla perdita di fede nella scienza e nella tecnologia. Tale perdita del "futuro" ebbe un enorme risvolto anche per Akihabara, una piccola area vicino ai distretti centrali di Tokyo, comunemente nota per l'incredibile concentrazione di negozi d'elettronica. Con la perdita del fascino futuristico degli elettrodomestici, infatti, il mercato si disperse in piccoli negozi di strada di periferia. I negozi in Akihabara, per lo stesso motivo, furono obbligati a specializzarsi in personal computer. Questo cambiamento causò un'inusuale concentrazione geografica di computer e personalità "nerd". Fu il particolare parallelismo tra personalità e luogo che unificò gli Otaku con Akihabara.
Gli Otaku, per esempio, avevano una forte tendenza ad amare i personaggi anime e questo fece sì che il quartiere si riempisse di questo tipo di icone grafiche. Tali icone rappresentano il sostituto del "futuro", della cui perdita ha sofferto sia gli otaku che Akihabara in generale. Ma l'attaccamento degli otaku verso gli anime ha anche il peso di una gerarchia culturale tra America e Giappone che prevalse dopo la Seconda Guerra Mondiale. La mentalità "difensiva" Otaku spinse, infatti, i desideri degli Otaku a trasformare e assimilare la cultura preesistente sotto il loro totale controllo. Da una prospettiva strutturale, gli anime giapponesi sono una parodia dei film di Walt Disney e la forte "sessualizzazione" di questi rappresenta il metodo d'assimilazione più efficace, contrappeso della natura sterilizzata dell'originale Americano.
Fu questa reazione di difesa contro la cultura "superiore" che fece degli Otaku una minoranza all'interno del colonialismo culturale Americano percepibile nelle maggiori aree di Tokyo.
L'esodo da tali aree verso Akihabara è paragonabile alla formazione di enclave etniche come Chinatown o Little Italy, con la differenza che otaku è una tendenza nella personalità e nei gusti, non correlata ad una razza etnica o a una classe sociale. In definitiva, ad Akihabara ha preso forma urbana una "comunità di interessi": una sorta di fenomeno profetico in cui la città simula il cyberspazio; opposizione alla nozione convenzionale di cyberspazio che simula la città.
Gusti e personalità sono diventati in pratica, un fenomeno geografico. Libri sugli Otaku, soprattutto in Giappone ne sono stati scritti molti. Essendo un fenomeno sia sociale che comportamentale, si cerca il più delle volte di analizzare la "complessa personalità" otaku scadendo però il più delle volte in scontate classificazioni che non permettono di inquadrare il tema in modo corretto. Una semplice lista di caratteristiche comportamentali dell'otaku, per esempio, finisce per creare uno stereotipo di questo e togliergli consistenza concreta. "The Birth of a Personapolis" invece, vuole descrivere l'otaku attraverso Akihabara perché il cambiamento che questa ha subito è estremamente concreto.
Basta fare un salto in questo quartiere più volte all'anno per capire come il colore degli edifici, gli enormi cartelloni pubblicitari attaccati a questi, gli stessi prodotti pubblicizzati e canonizzati cambino e si evolvano. A tale cambiamento sta alla base una struttura estetica e di interessi reale dove gusto, tendenza e architettura urbana si influenzano a vicenda. E ciò che nasce da questa relazione è sempre Akihabara.

RETROGAME:

AKIHABARA

SHOPPING IN GIAPPONE

WWW.SUPERPOTATO.COM

SUPER POTATO:
Uno dei negozi più divertenti di Akihabara è Super Potato: uno shop a due piani dedicato esclusivamente ai retrogames. I prezzi non sono bassissimi, ma si può trovare di tutto: dai Game & Watch Cristal (non boxati a circa 200 euro) fino ad alcune card "special edition" del PC-Engine che arrivano a costare oltre 1000 euro! Inoltre c'è una grandissima scelta di gadget legati al retrogaming giapponese: portachiavi, orologi, sveglie, strap per telefonini, asciugamani, T-Shirt, etc.

JULIE:
SAMURAI GIRL
AKIHABARA PHOTOGRAPHER

JULIE: SAMURAI GIRL

Julie è una giovane fotografa giapponese che si è specializzata in fotografie otaku. Nel suo paese è stata soprannominata "Akihabara Photographer" proprio per la sua passione per il quartiere dell'elettronica di Tokyo di cui riesce a cogliere l'essenza in modo unico. Julie è molto attiva sulla scena giapponese: ha una rubrica pubblicata su un quotidiano del Kansai, si esibisce in street live ad Akiba e partecipa a tutti i principali eventi cosplay e otaku. In Italia è apparsa sulle pagine della rivista XL di Repubblica e il suo nuovo photobook "SAMURAI GIRL" è stato pubblicato dai tipi della Drago (ovviamente vi consigliamo caldamente l'acquisto se amate la street culture e l'erotismo giapponese).

Attualmente Julie, che è una patita di cartucce del Famicom e dell'elutaltore PC98 per PSP, sta giocando (o forse è meglio dire "rigiocando") con questi videogiochi:

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY (Nintendo DS)

MOTHER2 (Super Famicom)

FC「たけしの挑戦状」 *TAKESHI KITANO* (Famicom)
ueno.cool.ne.jp/miyahon/takeshi.htm

GBA「ファミコン探偵団」 (GameBoy Advance)
www.nintendo.co.jp/n08/fmk3/famitan/index.html

Photo: Julie Watai - Model: Maya

SHOOTING LOVE: LA STORIA DEGLI SHOOT'EM UP! [PRIMA PARTE]

di Luca "Retrogaming" Abiusi

Gli sparatutto a scorrimento sono un genere di videogiochi che per anni è stato uno dei preferiti dai gamers di tutto il mondo e che oggi trova solo raramente degli spazi commerciali fuori dai canali specializzati in retrogaming.

Si narra che quando uscì **Space Invaders** il Giappone sfiorò la paralisi. Una folla oceanica di scalmanati fu ipnotizzata da questa invasione aliena elettronica targata Taito, finendo per ingrassarne oltremisura i cabinati e costringendo la Zecca di Stato a quadruplicare la produzione nazionale di "monetine". Siamo nel 1978. Da qui in poi il videogioco assumerà una sua credibilità culturale anche al di fuori del contesto nipponico, tanto che la istituzione del genere sparatutto corrisponde, su vie parallele, alla consacrazione del videogioco moderno. E' un fatto che in tutti i videogames devi sparare a qualcosa ed è un fatto che, malgrado la scomparsa effettiva dello shoot'em up classico, i meccanismi e gli stilemi del genere siano presenti e persistenti in tutte le branche videoludiche conosciute. La rivoluzione portata da Space Invaders è generazionale: nell '83 Matthew Broderick, in War Games, provocava una guerra termonucleare globale tra una sessione e l'altra a Galaga, sparatore Namco chiaramente ispirato al best seller di Taito. A partire dai primi anni '80 lo shoot'em up cominciava a imporsi come fenomeno sociale di tendenza in grado di influenzare, anche ideologicamente, intere masse di giovani disillusi dagli strascichi della Guerra Fredda.

In questa retrospettiva cercheremo di cogliere le tappe essenziali alla formazione dello sparatutto classico bidimensionale, attingendo al mercato degli arcade e di riflesso alla non meno importante produzione domestica. Attraverso la scissione tra lo shooter a orientamento verticale e lo shooter a impostazione orizzontale percorreremo la via della distruzione simulata, della guerra apocalittica e degli scenari post-atomici. E Space Invaders non sarebbe potuto essere più esplicito in merito: l'ipotetica armata aliena invade la terra e noi, eroi solitari, dovremo contrastarla prima che la stessa superi le linee di confine. L'impianto ludico elementare del titolo Taito porta alla assuefazione, e di fatto l'unico scopo del gioco è quello di raggiungere il "punteggio perfetto". Tecnicamente si era in una fase pionieristica vista la assenza, nel '78, di punti di riferimento grafici universali, tuttavia la formula espressiva della schermata fissa e degli alieni disposti come una corazzata risultò vincente. Nel 1980 la statunitense Williams Electronics, con **Defender**, gettò le basi per una clamorosa alternativa; l'inquadratura diventava orizzontale ma, soprattutto, veniva introdotto lo scrolling. Malgrado una giocabilità approssimativa – la difficoltà era tarata su livelli insostenibili – il grande pubblico sembrò approvare le innovazioni portate da Defender, sicchè la conversione per l'Atari 2600 non tardò ad arrivare. Intanto sul fronte nipponico Namco se ne usciva con **Galaga** (1981), una decisa evoluzione di Space Invaders che apportava al gameplay una A.I. dei nemici piuttosto sofisticata. Adesso gli "invasori" si muovevano in modo perpetuo, assumendo formazioni di attacco sempre diverse e così variando le caratteristiche dinamiche di ogni singolo sprite. **Xevious**, l'anno successivo, avrebbe consacrato Namco quale iniziatrice dello sparatutto verticale a scorrimento, che di lì a breve avrebbe soppiantato la classica formula a schermo fisso. Xevious proponeva una grafica per i tempi impensabile, estremamente colorata, fluida, definita. Il giocatore diveniva partecipe di una scenario bellico-fantascientifico non più oscuro e inquietante, bensì "positivista" nelle soluzioni cromatiche tendenti al verde e al blu: la grafica, per la prima volta, "riempiva" letteralmente lo schermo. In quanto a meccanica, Xevious non aveva una "fine". Superata la Area 16 si ricominciava dall'inizio e, ancora una volta, l'obiettivo principale era quello di accumulare punteggio a oltranza. La struttura a livelli sequenziali che decretassero l'inizio e la fine dello sparatutto, attraverso la acquisizione dei power up, avrebbe ottenuto consacrazione nel 1984 grazie a Capcom e al suo **1942**. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, il titolo introduceva il loop, una arma supplementare di evasione (i pulsanti attivi diventano due), ma soprattutto rendeva fattibile il miglioramento progressivo dell'arsenale di base. Una autentica svolta. L'intero settore degli sparatutto avrebbe subito, negli anni, la massiccia influenza di Capcom, per quanto la sotware house di Osaka abbia mietuto i maggiori riconoscimenti nel genere platform. In virtù del grandissimo successo ottenuto in arcade, 1942 fu portato su praticamente tutti i sistemi domestici allora conosciuti, spronando Capcom alla creazione di una saga dedicata.

> *"1978: Space Invaders diventa un fenomeno sociale in Giappone e poi in tutto l'occidente..."*

SPACE INVADERS

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0400 0000
3 CREDIT 00

GRADIUS

XEVIOUS: Il punteggio massimo che si può ottenere è di 9,999,990 Una volta raggiunto questo high score il gioco si resetta e si ricomincia dall'inizio... Negli ultimi livelli di Xevious, un ulteriore bug fa si che il player riceva una nuova vita per ogni colpo sparato.

1941 COUNTER ATTACK

E' pacifico quanto nei primi anni '80 lo sparatutto verticale si imponesse come il genere più apprezzato dal popolo videogiocante, eppure già dal 1985 tale condizione era destinata a mutare sensibilmente. Ma facciamo un passo indietro. Avevamo lasciato Williams alle prese con Defender, che per quanto rivoluzionario nella concezione visiva non riuscì, inizialmente, a "trainare" un sottogenere effettivo, finendo per raccogliere consensi solo in occidente. Ciononostante la formula di base dettata da Williams offriva enormi margini di miglioramento, lasciando spazio a soluzioni ludiche alternative, se non del tutto sostitutive. Così nell'85 Konami, software house divenuta celebre grazie a Track'n Field, decise di riesumare tale approccio orizzontale e di modificarlo sulla base delle nuove tecnologie grafiche resesi disponibili: era arrivato il momento di **Gradius**. Ora, per fisionomia si volta decisamente pagina rispetto alle tendenze ultime di Taito, Namco e Capcom. L'introduzione della barra delle armi, disposta nella parte bassa del display, suggeriva un comportamento di gioco strategico atto alla amministrazione esasperata del power up. In Gradius la attivazione delle armi raccolte è manuale; spetta al giocatore decidere se e quando usufruirne in base alle necessità "fisiologiche" della navicella e alla pesantezza degli attacchi nemici. Ancora, lo shoot'em up Konami introduce la figura del "boss di fine livello", tipicamente biomeccanico, destinata a diventare la caratteristica portante di quasi tutti gli sparatutto a venire, Konami e non. **Salamander**, giunto l'anno successivo, scimmiottava il design di Gradius in modo palese, pur presentando una meccanica di gioco difforme nel potenziamento delle armi. Nel 1986 Taito estremizzava il concetto di sparatutto orizzontale proponendo Darius: provvisto di una display formato da tre schermi affiancati, il titolo produceva una ampiezza visiva in wide screen inedita per i tempi, facendo propri i principi di base del power up attraverso un sofisticato comparto grafico. Anche il sonoro in stereo amplificato raggiungeva vette altissime, ma a causa dell'elevato costo del cabinato Darius non ottenne il successo preventivato. Lo sparatutto che, più di ogni altro, avrebbe interpretato gli incubi metallari e biologici della neo-fantascienza videoludica portava il nome di **R-Type**. Fu Irem Software a lanciarlo sul mercato degli arcade nell '87, riuscendo in un colpo solo a spazzare via la concorrenza di tutte le principali software house e ottenendo un immediato riscontro planetario. Praticamente tutti, anche i non giocatori, ricordano la sagoma aliena del primo livello, e tutti portano a mente il pod frontale rotante che si arma progressivamente. R-Type è uno sparatutto possente, innovativo sull'aspetto satellitare di questo prolungamento indipendente alla astronave, capace di sganciarsi a piacimento e di collocarvisi posteriormente, nonché sulla possibilità di produrre il Beam, un super colpo a caricamento. Le conversioni cominciarono a fioccare – quella PC Engine resta a tutt'oggi memorabile – e almeno fino al 1990 il cabinato di R-Type continuò a occupare i bar e le sale giochi di mezzo mondo sfidando il suo stesso sequel, che era stato rilasciato nell '89. In ambito domestico, prima che il PC Engine divenisse LA console per sparatutto e quindi a cavallo tra l '85 e l '89, le produzioni originali scarseggiavano. Sulle console giapponesi a otto bit andavano per la maggiore i porting degli arcade più rinomati, e per carpire qualcosa di veramente nuovo bisognava orientarsi, paradossalmente, sui Personal Computer. Nel 1986 un programmatore inglese di nome Stavros Fasoulas realizzava su Commodore64 **Sanxion**, interessante ritorno al minimalismo trascendente dello space shooter. Lo sparatore inquadrava una navicella fluttuante con capacità di accelerazione repentina, mentre la scena produceva uno split-screen la cui parte superiore riportava a volo d'uccello la azione orizzontale predominante. Uno sparatutto dallo scrolling in sporadico parallasse e dalla tecnica generale raffinata che convinse Thalamus, produttore del gioco, ad affidare a Stevros un secondo progetto: si trattava di Delta. Ancora una volta l'artista inglese affrontava un percorso ludico "solitario" che

LIGHTING FIGHTERS

R-TYPE

XEVIOUS (Arcade): il game designer di questo capolavoro è Evezoo End (Masanobu ENDOH) . All'epoca i publisher non inserivano i credits dei creatori dei videogiochi e quindi Endoh ha deciso di inserire un trick per visualizzare il proprio nome: appena appare la navetta, Solvalou, bisogna spostarsi sulla destra dello schermo e iniziare a bombardare continuamente fino alla prima ondata di anelli, quando gli anelli sono molto vicini sparate e apparirà il messaggio: "Program by Evezoo".

ALESTE

ALESTE 2

avrebbe realizzato, in antitesi con gli schemi fondamentali nipponici, una corrente reinterpretativa dello sparatutto moderno. Seppure nella nicchia del territorio europeo nasceva un nuovo modo di percepire le cadenze dello scorrimento orizzontale, una patologia di sparo devota alla "oscurità" dei pianeti e a una idea decadente del mondo. La trilogia **Thalamus** si concluderà nell '88 con Armalyte, ma questa volta non è Fasoulas a occuparsi della programmazione bensì la Cyberdyne Systems. Malgrado questo la sostanza non cambiò: Armalyte riprendeva le meccaniche instaurate da Delta citandone più e più volte l'assolutismo iconografico e limitandosi a limarne sensibilmente la manovrabilità. Un titolo eccellente che avrebbe venduto più di Sanxion e Delta messi assieme. Ancora su Commodore64 e nello stesso anno Rainbow Arts, con Katakis, decideva per un approccio più tradizionalista clonando R-Type ma ostentando, allo stesso modo, una tecnica generale di altissimo livello mista a una giocabilità collaudata. Dovettero passare quattro anni prima che la scena sessantaquattrista, in pieno declino, collocasse due ulteriori tasselli al mosaico reazionario dello sparatutto "occidentale": stiamo parlando di **Catalypse** ed **Enforcer**. Il primo, sviluppato dallo sconosciuto Andrea Pompili per Genias, era una impressionante epopea orizzontale dagli scenari biologici che riportava a galla l'oscurantismo Deltiano; il secondo, invece, un tributo altamente meccanizzato di Manfred Trenz (già autore di Katakis) alla estetica del "boss di fine livello". Sulla sponda nipponica, e precisamente sull'MSX2, una società di nome Compile creava uno shooter che con gli anni si sarebbe elevato allo status di culto. Si trattava di **Aleste**, concentrato bilologico metallaro dallo stile vagamente manga e dalla corposità grafica sorprendente. Oltre a possedere una giocabilità di stampo evolutivo, l'opera Compile concedeva epocali momenti di furia distruttiva e mecha design possente, creandosi oggettivamente ostile per il giocatore medio. Nell '89, sulla scia del successo ottenuto, ne fu realizzato un seguito che migliorava notevolmente il level design così come la grafica, benché non ci si allontanasse molto dallo schema originario.

Dopo il colpo di mano assestato da Irem, il mercato degli arcade fu inondato dai seguiti. Capcom partoriva **1943: The Battle Of Midway**, naturale evoluzione del premiato 1942, mentre Konami rilasciava **Gradius II** non distaccandosi, come era prevedibile, dalla formula vincente del predecessore. La colonna sonora avvolgente, dalla polifonia epica e dal forte timbro strumentale, giustificava da sola l'esistenza di Gradius II, per quanto il titolo non venne mai distribuito nelle sale giochi americane. In compenso sarebbe approdato in Europa con il nome di Vulcan Venture. Sul finire del 1988 Capcom realizzò **Forgotten Worlds**, inusuale shoot'em up orizzontale che ci faceva impersonare due eroi fluttuanti in un futuro in cui l'uomo è in via di estinzione. Il sistema di controllo rotatorio e multidirezionale era una assoluta novità per il genere se pensiamo che nessuno, prima di allora, si era avventurato in una formula di puntamento così avanzata. Sebbene inizialmente ostico, Forgotten Worlds riusciva a catturare l'interesse grazie alle splendide scenografie post-belliche, alla ottima colonna sonora e, soprattutto, alla efficace modalità per due giocatori in simultanea. Sul fronte Taito, dopo i discreti **Halley's Comet** e **Alcon** (shooters verticali, entrambi dell '86) fu la volta Exzisus, mediocre impasto orizzontale avente quale protagonista un omino del futuro provvisto di jetpack. Tuttavia fu grazie alla collaborazione con Toaplan che Taito, sul finire degli anni '80, ritornò alla distruzione verticale che più le competeva. Quindi fu dapprima realizzato **Kyuukyoku Tiger**, elicotterista dalla giocabilità ottimamente bilanciata, e in seguito **Fighting Hawk** (1988), chiaramente ispirato alla saga di 1942 ma evidentemente più esteso e complesso nella tecnica generale. La maturazione dell'impasto bellico/verticalizzante delle due "T" lo si ebbe comunque nell '89 con Daisenpuu, micidiale sparatutto militarizzato per due giocatori sommerso di sprites e terrificanti guardiani di fine livello. Intanto Gradius III non riuscì a bissare il successo dei due precedenti capitoli malgrado la eccellente realizzazione visiva, anche perché la nuova generazione degli otaku, cresciuta collezionando anime e manga, si era lasciata stregare, nel vero senso della parola, da uno sparatutto della Success intitolato **Cotton**. Naturalmente a cavallo di una scopa, la streghetta protagonista del gioco affrontava

"La concetrazione, la memoria e la coordinazione richiesta da uno sparatutto sono eccessive per i casual gamer..."

THUNDERFORCE 3

FORGOTTEN WORLDS

alberi viventi, fantasmi, goblin e tutta una serie di mostri sottratti al cliché horror medievali, contaminando il genere fantasy ma riuscendo, tuttavia, a perseguire una definizione grafica originale. Il wide screen utilizzato da Success, a supporto della brillante realizzazione tecnica, ampliava la manovrabilità dello sprite principale ancorché lo stesso fosse mediamente più grande del normale. Sul finire dell '89 Capcom traslava su video il popolare anime di Kaoru Shintani **Area 88**, offrendo sprazzi di gran classe audiovisiva in una schermata che scrollava in perfetto parallasse. Conosciuto qui da noi come **U.N. Squadron**, il titolo avrebbe ottenuto una buona risposta di pubblico e critica, tanto da meritarsi numerosi adattamenti domestici.

Nel 1990 Seibu Kaihatsu sale in cattedra per dettare le nuove regole dello shoot'em up verticale. Centrando i caratteri della progressione armamentaria, al fine di determinare uno stato di aggregazione iconografica del power up, la software house nipponica concepiva **Raiden**, sfarzoso affresco futurista proteso verso la tecnologia, la esagerazione, lo sfruttamento di nuovi processori grafici customizzati. L'estetica cominciava ad assumere un ruolo predominante nella realizzazione di un videogioco, e Raiden si faceva portabandiera della new wave videocentrista dei colori sgargianti, degli effetti speciali, delle esplosioni multiple, della epilessia indotta. Quando sganciavi una bomba, Raiden formava un fungo atomico che faceva tremare lo schermo. E sulla via di tale esasperazione guerrafondaia pseudo-futuristica Kaneko ebbe la buona idea di scaraventare nella mischia tale Air Buster, cattivissimo sparatore radioattivo tendente al blu con cui, partendo da uno scenario di guerra totale terrestre, si giungeva a una catarsi di spazio profondo e boss alluncinante. **1941: Counter Attack** di Capcom era un prequel passato sotto steroidi, un concentrato di megalomania nazi-fascista che offriva uno scenario di infinito conflitto mondiale detonatore i cui guardiani di fine livello esprimevano appieno il narcisismo ferroso e tecnologico del sol levante. Si è nel periodo di massimo splendore dello sparatutto in 2D: Irem dichiarava guerra al mondo con **Air Duel**, Toaplan lo demoliva con **Fire Shark**, Konami lo deformava con **Lightning Fighters**. Tutto ciò mentre Taito costruiva un aeroplano a forma di pistola dedicandovi il videogioco noto alle masse come **Gun Frontier**. Naturalmente questa feroce tornata di violenza digitale aerospaziale finì per influenzare il sempre crescente mercato delle console a 16 bit: fu sul Megadrive che Technosoft realizzò Thunderforce III così maturando la sua vocazione verso lo sparo orizzontale. A dire il vero i primi due episodi erano passati abbastanza inosservati, ma su questo pezzo di alta tecnologia blastatoria e incalzante sonoro non si poteva che annuire ammirati. **Thunderforce III** esprimeva la essenza dello shooter moderno nelle lamiere dei boss immani, in una percezione visiva psichedelica, colorando in modo anche eccessivo gli sfondi ma altresì imponendo uno schema dinamico che li assecondasse. La frustrazione cagionata dalla rigidità dei pattern di attacco diventava, per assurdo, il fulcro su cui la saga avrebbe costruito le sue fortune. A ogni modo furono in molti a seguire la "ingiocabilità calcolata" di Technosoft, non fosse altro per le caratteristiche tecniche del Megadrive che, notoriamente, ben si adattavano alla mole di sprites hardware richiesta dagli sparatutto di ispirazione arcade. **Arrow Flash** di Sega cercava di riportare su schermo la azione incessante dello shooter Technosoft senza riuscirvi pienamente, malgrado una buona realizzazione tecnica generale, e più o meno lo stesso discorso vale per il discreto **Whip Rush**. Paradossalmente non fu Sega a insidiare la supremazia Technosoft bensì Telenet Japan e il suo **Gaiares**; lo sparatutto apportava allo stile grafico peculiare una giocabilità gradevole e non del tutto votata alla scopiazzatura. La estrema raffinatezza dei dettagli grafici, la colonna sonora eccellente e il mecha design stravagante ne fecero, agli occhi degli estimatori, un piccolo gioiello tecnologico. Piuttosto interessante fu l'apporto del Wolfteam alla produzione di genere con il controverso **Granada**, carro armato multiscorrimento a direzione non perpetua. Un titolo di una certa originalità che non lesinava prodezze tecniche quali multiparallasse, sonoro stereofonico e boss giganti, sebbene fosse ancorato a una meccanica di gioco già allora superata. Al lauto banchetto non poteva certo astenersi Compile, che saggiate le potenzialità commerciali della console Sega realizzava **M.U.S.H.A. Aleste**, continuazione della saga che le aveva conferito onore e gloria ai tempi dell'MSX. Abbandonati gli ambienti ferrosi e fantascientifici dei primi due episodi, Compile utilizzava un contesto mitologico futuribile, reso tale da una espressione grafica improntata alla allucinazione visiva. Un ottimo shoot'em up verticale ricolmo di armi, mostri, fumo, fuoco e fiamme che, per quanto simile ai precursori, è da considerarsi a tutt'oggi tra i migliori esponenti che il genere abbia portato su Megadrive. E intanto, sulla sponda Nec, il PC Engine non restava a guardare.

Continua sul prossimo numero....

GAIARES

GRANADA

NINTENDO Wii™

E' INIZIATA LA NUOVA RIVOLUZIONE

Un tempo noto come Revolution, Wii è la sesta home console Nintendo. Wii, che suona un po' "noi", punta a rivoluzionare e stravolgere la normale concezione di videogames, offrendo allo stesso tempo un prodotto adatto a tutte le fasce di età e tipologie di giocatori.

La principale innovazione proposta è quella di un inedito sistema di controllo, basato su una sorta di telecomando senza fili, Wii Remote, in grado di trasmettere i nostri movimenti al gioco. Lanciare una pallina, brandire una racchetta, sferrare un pugno, non sarà mai più un frenetico pigiare di tasti ma grazie a Nintendo solo un leggiadro movimento del nostro braccio. Ovviamente un simile approccio non può soddisfare tutte le tipologie di controlli nei vari generi (si pensi ad esempio ad un gioco in cui è necessario muoversi all'interno di vari ambienti), ed è per questo che al Wiimote è possibile collegare un "appendice" munita di controller analogico. Le applicazioni del Wii Remote non si limitano al solo movimento di un arma o di un oggetto, poiché a seconda dei casi potrà prendere il posto di un volante, di un fucile, ed essere usato nei modi più svariati. In aggiunta a questo nuovo controller, sia per compatibilità con i giochi Gamecube, con cui Wii è completamente compatibile, sia per le tipologie di gioco più classiche è previsto un pad classico munito di doppio analogico. Sobria e pulita nell'estetica, Wii è la console Next-gen più piccola e compatta.

Completamente wireless, mostra sul frontale solamente il vano del DVD (di tipo slot in) e i pulsanti di accensione, espulsione del disco e reset, mentre nascoste da uno sportellino trovano posto le quattro porte per i pad classici col filo, (compatibili con quelle del Gamcube).A livello hardware invece la console non impressiona certo per potenza computazionale, anzi, ponendosi ben al di sotto degli standard tecnici dettati da XBOX360. E' tuttavia evidente che non è intenzione di Nintendo competere con le rivali sul versante grafico, volendo bensì porre l'accento su aspetti differenti ma altrettanto importanti, quali giocabilità, immediatezza e immersione nel gioco. Wii appare quindi come un hardware forgiato su misura per raggiungere questo scopo Il catalogo giochi appare già molto interessante. Tra i più attesi possiamo

4,5 cm

20 cm

15 cm

GIOCHI IN PREPARAZIONE

Da sempre punto di forza di Nintendo, la vera differenza qualitativa per Wii la faranno i giochi. Non saranno in alta risoluzione, non avranno texture foto realistiche, ma i giochi come li sa fare Nintendo non li sa fare (quasi) nessuno, quindi da questo punto di vista le aspettative sono altissime, considerando che la console esce, al Day One, con uno dei titoli più attesi degli ultimi anni ossia l'ultimo episodio, temporalmente parlando di Zelda e con una line up corposa e varia in termini di generi proposti. Diamo uno sguardo ai titoli più interessanti in arrivo sulla nuova console. Ce n'è sono per tutti gusti.

SUPER MARIO GALAXY

Brand: NINTENDO
Uscita: 2007

Una console Nintendo senza Mario non può definirsi tale, e difatti il baffuto idraulico italiano ha già messo in preventivo una apparizione sulla nuova console. **Super Mario Galaxy** mostra già un netto stacco tecnico rispetto al pur ottimo Zelda (che resta comunque un porting da Gamecube) e allo stesso tempo promette faville grazie al nuovo sistema di controllo, rischiando di rappresentare per Wii quello che Mario 64 rappresentò ai tempi del Nintendo 64, ossia il capostipite di una nuova generazione di giochi. Questa volta il nostro terreno di gioco sarà una intera galassia, visiteremo numerosi pianeti e presumibilmente anche le condizioni fisiche varieranno dall'uno all'altro, andando ad aumentare in maniera considerevole l'esperienza di gioco e l'interazione con nemici e oggetti.

Wii-Hack

A pochissimi giorni dall'uscita della nuova console Nintendo sulla rete dilagano siti e blog dedicati ai trucchi con i quali sfruttare potenzialità nascoste o solamente mai immaginate del Wii.Ce n'è davvero per tutti i gusti, da quelli più sostanziali e pericolosi (almeno per la console) che richiedono interventi con cacciavite e saldatore a quelli decisamente più "soft" che sfruttano solo particolari configurazioni.

WII SPORTS
IN BUNDLED CON IL WII

Incluso all'interno della confezione di Wii troverete Wii sports, un multievento sportivo che racchiude diverse discipline, quali Tennis, Baseball Bowling e Boxe. il divertimento che riesce a generare, rende giustizia alle potenzialità della macchina dal punto di vista emozionale, oltre a rappresentare un ottimo passatempo non appena collegata la console alla tv.

sicuramente citare tuttavia **Zelda Twilight Princess**, arricchito da nuovo sistema di controllo, **Mario Galaxy**, **Metroid Prime Corruption**, **Excite Truck** (una folle e velocissima corsa Off Road), **Sonic**, **Call of Duty 3**, **Madden 07** (eccezionale nello sfruttare il nuovo controller per gestire i lanci), **Super Smash Bros Brawl**, **Elebits**, e **Red Steel**, un fps a base di armi da fuoco e katane molto promettente e molt altri.All'interno della confezione troverà già posto Wii Sports, un multi evento sportivo che permetterà da subito di lanciarsi nel gioco e saggiare le potenzialità della nuova filosofia di gioco Nintendo.Oltre ai games in lavorazione esclusivamente per Wii, sono previsti una serie di servizi on line utili a tutta la famiglia raccolti sotto il nome di Wiiconnet24, quali meteo e notizie varie. Virtual Console permetterà invece, scaricando le apposite Rom (a pagamento), di rigiocare tutti i classici del passato di tutte le console Nintendo, e anche una selezione dei migliori giochi per Sega Mega Drive e Turbo Grafx16 (Nec) rendendo la console particolarmente invitanta per gli appasionati di retrogaming Inoltre, mediante il Browser Opera si potrà usufruire di una comoda navigazione su Internet comodamente seduti nel proprio salotto. Dalle premesse poste, Wii, pare già nata sotto la stella del successo.

Il sensor bar contenuto all'interno del Wii Remote permette di rilevare le iclinazioni del pad e portare i comadi al Wii.

Power botton: per accendere e spegnere il controller del Wii.

A: è il bottone principale del Wii Remote. E' il bottone con il quale potrete fare fuoco/selezionare.

I bottoni +/- per servono per muoversi nelle selezioni mentre il centrale home per tornare al menu.

In alcuni giochi vi troverete a dover controllare le vostre azioni anche tramite questo stick analogico stile Gamecube.

Il trigger dello stick analogico è doppio: potrete facilmente utilizzare entrambi con l'indice.

la classica croce direzionale con la quale potrete giocare in alternativa a Wii play.

Se usate il Wii Remote in orizzontale lo troverete simile a un normale Joypad con due bottoni.

Questi led segnalano il corretto funzionamento della connessione wireless del pad.

WII JOYPAD

Oltre a utilizzare il nuovo "Wii Remote" è possibile giocare con il Wii anche con i tradizionali pad. Sulla destra possiamo vedere il Joypad (versione tradizionale) del Wii. Sul Wii sono presenti 4 porte per Joypad ed è possibile utilizzare anche i vecchi pad del Nintendo GameCube.

I bottoni al centro sono idetici a quelli del Wii Remote per favorire lo spostameto all'interno dei canali del Wii. Il design ricorda molto i Joypad del Game Cube.

METROID PRIME

Brand: NINTENDO
Uscita: 2007

La risposta a chi non crede che Wii possa comunque dire la sua nel campo della grafica arriva da **Metroid Prime Corruption**, terzo capitolo ad opera degli ormai apprezzatissimi Retro Studios. Corruption promette di portare l'esperienza di gioco già provata nei precedenti capitoli a livelli ancora più elevati grazie alla nuova interattività giocatore-video. Prendere il controllo di Samus in Forma sferica, o utilizzare il suo versatile braccio per aprire, sparare, azionare congegni non sarà mai più come prima. Anche tecnicamente il gioco risulta nettamente al di sopra di quanto mostrato sin ora sulla console Nintendo, lasciando ampi margini di miglioramento anche sul versante grafico.

BIO HAZZARD CHRONICOL

Brand: CAPCOM
Uscita: 2007

Non poteva mancare neanche Capcom nella line up del Wii, e difatti anche la casa nipponica ha già in cantiere un titolo ispirato alla sua saga horror più famosa. Pochi i dettagli ancora su questo progetto, ma quello che è certo è che la meccanica non riprenderà quella dei primi episodi,adattandosi in maniera sostanziale al nuovo controller. Considerando l'importanza della serie, e l'ottima qualità delle conversioni passate per Gamecube non possiamo che aspettarci un altro grande titolo della serie di Resident Evil. I fan sono avvisati.

SONIC

Brand: SEGA
Uscita: 2007

Vedere la storica mascotte Sega come titolo di lancio per una console Nintendo non lascia indifferenti. Il veloce porcospino blu torna in un titolo ancorato alla tradizione del gameplay della saga, con corse a perdifiato per i vari livelli di gioco. Mediante il wiimote, impugnato con ambo le mani orizzontalmente, potremo controllare la direzione della corsa, mentre effettuando dei rapidi slanci in avanti

attiveremo il boost o lo spin attack. Il gameplay del titolo Sega appare quindi proprio l'ideale per sfruttare la nuova console Nintendo.

RED STEEL
Brand: UBISOFT
Uscita NTSC: Disponibile

Anche Ubisoft si butta nell'avventura con la nuova console Nintendo, realizzando un titolo ad hoc, **Red Steel**, un fps dall'ambientazione molto violenta, in cui oltre alle canoniche armi da fuoco dovremo utilizzare affilate katana, per sconfiggere vari nemici in veri e propri duelli all'arma bianca. Tramite il Wiimote intatti si controlleranno i fendenti, le parate e quanto altro per immedesimare il più possibile il giocatore in un vero spadaccino.

ELEBITS
Brand: KONAMI
Uscita: Disponibile

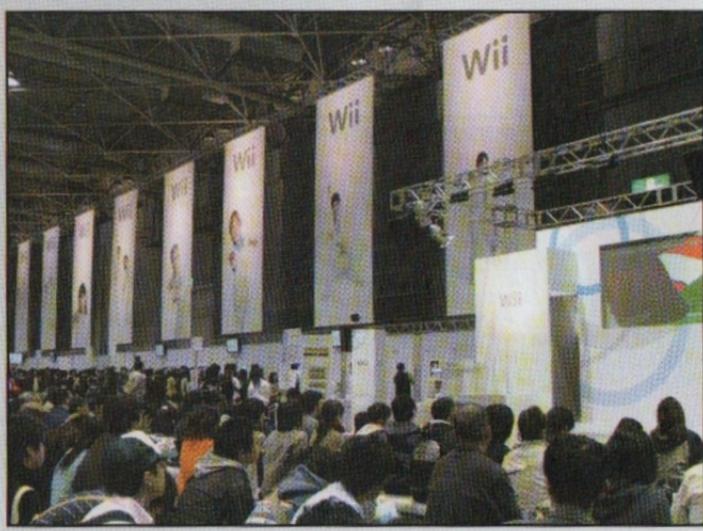
Come ai tempi del lancio del Gamecube, accompagnato dall'originale Pikmin, anche Wii arriverà sul mercato seguito da un originale e promettente gioco dall'inedito gameplay. Stiamo parlando di **Elebits**, gioco in cui avremo a che fare con piccoli e strani esserini che dovranno interagire con diversi ambienti. Alla base del gameplay sicuramente la notevole fisica e l'elevata interazione che, ancora una volta, il nuovo sistema di controllo rende possibile. Rovesciare, spostare, ribaltare oggetti e mobili in giro per la casa sarà solo questione di qualche rapido gesto.

TONY HAWK DOWNHILL
Brand: KONAMI
Uscita: Disponibile

Diversamente dalle altre console che hanno avuto un nuovo episodio di Tony Hawk in linea con le precedenti edizioni, il titolo realizzato per la console Nintendo è una semplice e divertente corsa a perdifiato per le vie della città a bordo degli skate. Lasciati da parte i tecnicismi e il funambolismo delle ultime edizioni della serie, **Downhill Jam** punta tutto sulla

REMOTE PAD

MA PERCHE' TUTTO IL MONDO NON FUNZIONA COSI?

Basta prendere in mano il Wii-Remote per qualche minuto perché la domanda si faccia sempre più insistente nella propria mente.
Anche solo accendendo la console e navigando fra i menu ci si rende conto di come la Nintendo abbia davvero scoperto l'acqua calda: niente pulsanti, leve, sferette o mouse; il puntatore si muove nel modo più ovvio e scontato possibile: puntando il Wii Remote direttamente sullo schermo.Un'idea banale, scontata, talmente ovvia che nessuno ci aveva mai pensato prima.
Mentre Microsoft e Sony ancora litigano a colpi di miliardi di colori, di fantastilioni di poligoni, di avveniristici raggi blu e di supporti per le televisioni del 3000 la Nintendo se ne infischia e punta in tutt'altra direzione, prestando attenzione ad un elemento molto più importante, alla fine di conti, quello della praticità. Il "muro" che ancora tiene lontane tantissime persone dai videogiochi e dalla tecnologia multimediale in genere è sicuramente rappresentato dai sistemi di puntamento.
Tastiere, mouse, joypad e telecomandi non sono altro che interfacce il cui scopo è quello di mettere in comunicazione l'uomo con la macchina, ma il più delle volte è l'utente a doversi abbassare al livello del computer o dell'elettrodomestico e a sforzarsi di tradurre i suoi pensieri in qualcosa di comprensibile per lo stupido ed ottuso chip.Quante volte siamo impazziti a cercare nella penombra del salotto il maledetto tasto REC sul telecomando del videoregistratore o abbiamo perso la pazienza cercando di capire come diavolo muoverci nel menu del DVD?Molto più pratico invece puntare il proprio "dito virtuale" direttamente sullo schermo e indicare la propria scelta nella maniera più ovvia.Ma il Wii-Remote non è solo un telecomando capace di puntare lo schermo, è molto di più! Se da un lato i videogiochi diventano sempre più realistici e convincenti grazie alla vertiginosa evoluzione della grafica, dall'altra è vero che da sempre i videogiocatori sono schiavi dei controller. Ecco quindi che l'azione di colpire una pallina con la racchetta deve essere tradotta dalla pressione di un pulsante sul joypad.
Non è certo un'intuizione naturale questa, tantomeno se per indicare al computer quale direzione si voglia imprimere alla palla occorre anche spostare la leva del joystick. E che dire dei giochi di combattimento dove ad ogni mossa corrisponde una lunghissima combinazione di pulsanti e spostamenti assolutamente illogica? Chi è nato con il joypad in mano ormai si è abituato a questo genere di disagio e riesce ad apprendere ed automatizzare i movimenti con una certa rapidità anche se imprecazioni e maledizioni si sprecano appena si usa un nuovo gioco.
Ma chi a malapena usa il telecomando della TV non riesce a comunicare con l'elettronica con altrettanta facilità e per questo motivo spesso rinuncia, seppur a malincuore, alle gioie dell'elettronica. Ecco quindi che mentre il mercato delle console Sony e Microsoft sembra sempre più orientato a conquistare gli hard-core gamer Nintendo fa una scelta assolutamente controcorrente, proponendo una console innegabilmente modesta (anche nel prezzo) dal punto di vista puramente prestazionale (almeno rispetto alla concorrenza), ma incredibilmente coinvolgente e capace di entusiasmare tutte quelle persone che fino a ieri non avrebbero mai pensato di giocare con un videogiochi.Oltre ad essere incredibilmente efficace come puntatore diretto sulla TV, il Wii-Remote, infatti, è quanto di più intuitivo e immediato si possa

In Giappone la Nintendo ha presentato il Wii come atarashi Remocon o "nuovo telecomando per la TV" e non come una nuova console di videogiochi... questa semplice, ma geniale, mossa ha spiazzato la Sony che in pratica sta vendendo un PC molto potente a un prezzo molto basso e almeno in queste settimane le vendite Nintendo stanno dando ragione alla casa produttrice di Kyoto.

immaginare per comandare un videogioco. Basta impugnarlo e muoverlo come una racchetta per giocare a tennis, agitarlo e puntarlo come una spada per combattere o, ancora, usarlo come una canna per pescare. Grazie ai tre giroscopi al suo interno (ed al collegamento senza fili) è in grado di interpretare correttamente qualsiasi movimento slegando finalmente il giocatore da ogni vincolo o costrizione.Provate a piazzare un Wii nel salotto di casa vostra e date in mano il Wii-Remote a chiunque vi capiti a tiro (zii, nonni, genitori, nipotini, fratelli), resterete sorpresi!

Il Wii, confrontato con le altre console, può essere considerato come l'alternativa per tutti. Quando avete amici in casa e volete giocare a qualcosa per divertirvi è inutile che tiriate fuori Dungeons & Dragons e vi mettiate a spiegare le regole e a leggere le centinaia di pagine del manuale. Nel migliore dei casi sarete accolti da un mare di sbadigli, ma potreste anche rischiare un linciaggio.

Certo, D&D è un bellissimo gioco, ma un po' troppo specialistico e non proprio immediato da apprendere. Chi vi risolve la serata, allora, è il classico gioco di società stupido (nel senso più buono del termine) e banale, che si impara in cinque minuti, che chiunque può giocare, ma soprattutto, che diverte!

Si, perché pare proprio questo l'orientamento che la Nintendo vuole riconfermare: videogiochi che divertano a prescindere dai dati meramente tecnici e dagli effetti speciali. Si tratta, insomma, di una filosofia diversa di cui il Wii-Remote rappresenta solo il punto di partenza. I menù della console, i personaggi Mii che è possibile creare e scambiare, la possibilità di contattare i propri amici via Internet, sono tutte cose che, prese singolarmente, non rappresentano grandi novità, ma i cui particolari, messi tutti insieme e supportati dall'immediatezza del Wii-Remote e dalla grafica intuitiva e simpaticissima, possono davvero fare la differenza e, lo ripetiamo, coinvolgere anche tutte quelle persone che fino ad oggi sono rimaste lontane dai videogames.In sostanza: se non giocate con il Wii significa che non giocherete mai!

HARDWARE

Parlare del Wii in quanto hardware non è semplicissimo, perché per scelta non sono stati diffusi dati tecnici particolarmente significativi. Sicuramente Nintendo non ha accettato la sfida delle concorrenti nella corsa all'alta definizione, dotando la sua console di un supporto per monitor 16:9 con risoluzione massima di 480p (progressive scan) rifiutando quindi l'HD, notizia sicuramente apprezzabile per chi ancora non ha effettuato il salto generazionale del TV del proprio salotto. Tecnicamente, per quanto mostrato sin ora, Wii appare leggermente più potente di un Gamecube, ma a tal proposito c'è anche da sottolineare la giovinezza dell'hardware che verrà sicuramente sfruttato a dovere già dai prossimi titoli (Metroid Prime 3 è già significativo da questo punto di vista) e la frettolosa realizzazioni di alcuni titoli multi piattaforma per nulla ottimizzati.

Come già detto non è sulle caratteristiche hardware che Nintendo poggia la sua offensiva.La console è piccola, piccolissima. Compatta, silenziosa ed elegante mostra sul frontale la fessura del vano DVD e i tasti di accensione, eject e reset della macchina perfettamente integrati con il layout della console. Nascosti da uno sportellino invece trovano posto i connettori per i pad wired (compatibilità assicurata anche con quelli del Gamecube) e gli slot per le memory card.

Sul retro invece ovviamente trovano posto le connessioni audio-video, di alimentazione etc. Inizialmente Wii sarà disponibile nella colorazione bianca, ma presto seguiranno nuove varianti, sulla scia della vittoriosa politica adottata con il fortunatissimo, e vendutissimo, Nintendo Ds Lite.

velocità, proponendo vere e proprie gare a rotta di collo attraverso ambienti urbani, strade, parcheggi sopraelevati a bordo delle tavole. Non mancano ovviamente acrobazie di ogni genere da effettuarsi con il nuovo telepad.

SUPER SMASH BROS

Brand: NINTENDO
Uscita: 2007

l'allegra combriccola Nintendo si ritrova ancora una volta, sempre ad opera di HAL, per darsi battaglia anche sul Wii. Sfruttando in maniera molto profonda ogni singola possibilità offerta da nuovo controller, potremo impersonare nuovamente i nostri personaggi preferito in uno dei giochi multigiocatore più divertenti mai creati. Oltre ai classici personaggi delle più famose saghe Nintendo, inoltre, avremo questa volta delle "guest star" di valore assoluto, quali, tra gli altri, un inedito Snake. Vi lasciamo immaginare da soli le conseguenze di questo divertente "minestrone".

NAVIGARE SENZA OPERA

La Nintendo ha annunciato che il browser Opera in versione Wii sarà disponibile sul Wii-Shop solamente a gennaio e quindi niente Internet fino ad allora. Ne siete proprio sicuri? Qualche libero pensatore ha controllato un po' i pacchetti che viaggiano sulla rete fra Wii e l'access point di casa e ha scoperto l'indirizzo del Wii-Shop: oss.shop.wii.com. Ora basta caricare sul vostro PC un qualsiasi programma di DNS server ed assegnare all'indirizzo del Wii-Shop l'IP di Google (209.85.135.99) tanto per fare un esempio. Riconfigurando il Wii in modo che il DNS primario corrisponda a quello del PC tutte le chiamate fatte al Wii-Shop verranno girate a Google! Buona navigazione!

WII REMOTE SUL PC

Il Wii-remote vi piace così tanto che vorreste usarlo anche con il PC? Niente di più facile! Scaricate il GlovePie, un fantastico software in grado di comunicare via bluetooth con il vostro Wii-remote ed interpretarne i movimenti come se fosse un mouse. Per trovare il programma basta cercare "GLovePie" con un qualsiasi motore di ricerca.

E sul Mac?
Nessun problema anche per i possessori dei Mac: è stato realizzato Darwiin-Remote, un programma in grado di interfacciare il Wii-remote (o Wiimote) con gli Apple. Anche in questo caso è sufficiente cercarlo con un qualsiasi motore di ricerca e la licenza è completamente gratuita!

A LUME DI CANDELA

Avete presente la barretta a infrarossi che permette di puntare il Wii sul televisore? Nel caso vi risultasse antiestetica o la doveste perdere, potrete sostituirla con.. due candele!! Alcuni possessori di Wii hanno avuto l'idea (come facciano a venire in mente certe cose alla gente resterà sempre un mistero) di piazzare due candele accese davanti alla TV e di escludere la barretta. Risultato? Si può giocare tranquillamente!

Madden 07 EA Sports

Publisher: Electronic Arts
Uscita: disponibile

Wii si conferma, grazie alla ottima conversione di **Madden 07**, la console ideale anche per i simulatori sportivi. Sebbene molto inferiore all'ottima versione per 360 dal punto di vista grafico, Madden 97 per Wii vanta il miglior sistema di controllo mai applicato alla serie, rendendolo un gioco incredibilmente divertente.

Call of Duty 3

Publisher: Activision
Uscita: disponibile

Il terzo capitolo della saga Activision dedicata alla seconda guerra mondiale arriva anche su Nintendo Wii. Nei panni di quattro soldati dei quattro eserciti alleati dovremo rivivere la liberazione di Parigi, ossia quella fase di guerra che va sotto il nome di Normandy Breakout. Come già detto per altri titoli multipiattaforma questa versione non sarà certo quella che farà gridare al miracolo tecnologico, ma sicuramente l'ottima ambientazione e revocabilità lo rendono un titolo assolutamente da tenere d'occhio per gli appassionati del genere, anche perché vista l'introduzione del combattimento corpo a corpo non ci viene in mente nulla di più comodo di un Wiimote per simularlo.

Wii GAME
MIGLIOR TITOLO WII

Zelda: Twilight Princess

Publisher: Nintendo
Uscita: disponibile

Originariamente previsto ed annunciato per Gamecube (su cui comunque il gioco sarà disponibile entro fine anno), **Zelda** troverà la sua massima incarnazione proprio sulla nuova console Nintendo. Tecnicamente non ci saranno sostanziali differenze tra le due versioni, ma il sistema di controllo completamente adattato al nuovo telecomando rende la versione Wii una delle uscite più attese di tutti i tempi per qualsiasi formato.
Impersoneremo Link, come sempre, in una avventura più dark e matura rispetto al fiabesco Wind Waker e lo stesso Ocarina of Time (uno dei più grandi capolavori della storia videoludica), con una Hyrule molto più cupa e adulta nel tratto. Il Wii mote si utilizzerà per scagliare, frecce, muovere la spada, quanto altro. Basterebbe probabilmente il solo mini gioco della pesca a giustificare il nuovo sistema di controllo. Sicuramente uno dei migliori titoli di lancio mai apparsi su qualsiasi console, se intendete prendere un Wii mettete in lista anche Zelda. Sicuramente uno dei giochi che farà la storia del Wii.
Link non è mai stato così interattivo, senza parlare poi della stupenda regia dei combattimenti (ndr quando incontrerete l'orco incatenato rimarrete a bocca aperta).

Excite Truck

Publisher: Nintendo
Uscita: disponibile

La risposta Nintendo a Motorstorm di Sony è **Excite Truck** un veloce ed adrenalinico arcade a bordo di potenti mezzi off road. Indicato come uno dei migliori racing game dello scorso E3 di Los Angeles, il titolo verte su comandi immediati grazie all'ottima implementazione del nuovo controller e sulla velocissima azione, fluida e ricca.

Virtual Console

Il Wii riporta in vita i giochi del passato con "Virtual Console"! Potrete scariare da internet a pagamento o raccogliendo i punti dei prodotti Nintendo le ROM dei giochi del NES, SNES, Nintendo64, Turbografx, e Megadrive e giocarli sul vostro Wii. I titoli della "Virtual console" sono region free (ovvero potrete scaricarli da su qualunque versione del Wii).

Alcuni dei giochi rilasciati per la virtual console e i prezzi in Wii point : Donkey Kong Jr. (NES) 500 wii Point, Victory Run (PC Engine) 600 Wii point, Ristar e Columns (Megadrive) 800 Wii point.

NINTENDO TV

Servizi e applicazioni per tutti

Nintendo Wii si rivolge, per la prima volta a tutta la famiglia offrendo, oltre la ovvia possibilità di giocare con i nuovi titoli espressamente sviluppati per la console, tutta una serie di servizi aggiuntivi. Il servizio Wiiconnect24, per esempio è un modo rapido e comodo per ricevere notizie in tempo reale e informazioni meteo, grazie alle avanzate caratteristiche di connettività (anche Wi fi) della console, studiata proprio per poter stare connessa alla rete anche 24 ore su 24 Nel canale foto, invece ad esempio è possibile interagire, modificare e divertirsi con le immagini mediante un semplice ma funzionale editor compatibile con il controller Wiimote. Il canale Mii invece permetterà di creare un nostro alter ego virtuale che rappresenterà un po' il nostro utente sulla console. Per gli appassionati e nostalgici dei grandi capolavori del passato è presente la Virtual Console, che permetterà, previo download a pagamento delle Rom, di usufruire di tutta la ludoteca Nintendo (**NES**, **SNES** e **N64**) e una selezione, sempre in aggiornamento continuo, dei più grandi classici per **Sega Megadrive e TurboGrafx 16**.Posto vicino al proprio televisore, e progettato per essere connesso, come già detto, ad internet tutto il giorno (è supportata anche la chiavetta Nintendo Wi fi per la gioia di chi non ha un router in casa), Nintendo Wii è quindi un utilissimo centro di informazioni e svago, a prescindere dalla proprie qualità di console di videogiochi.

NDS CONNECT

La Nintendo ha pensato proprio a tutto per il Wii è lo ha reso compatibile con il Nintendo DS. Potrete scambiare informazioni fra i giochi delle due macchine. Uno dei primi giochi che godrà di questa connettività è Pokémon Battle Revolution. Sarà infatti possibile acquisire i Pokémon della versione "Perla" e "Diamante" per Nintendo DS e utilizzarli in Pokémon Battle revolution del Wii.

DISK CHANNEL
In pratica questo è il disco inserito nel vostro Wii. Ogni videogioco contiene un breve filmato intro (stile PSP) che verrà visualizzato in questa finestra.

MII CHANNEL
Tramite un semplice editor è possibile creare un proprio avatar. Il proprio "personaggio" verrà poi salvato nel controller del Wii che ne può contenere fino a 6 differenti.

PHOTO CHANNEL
Tramite questo canale è possibile visualizzare e modificare foto (e video) inserite nel Wii tramite una SD Card inserita nell'apposito slot del controller del Wii.

WII SHOP CHANNEL
Questo canale serve per accedere all shop dove sarà possibile acquistare a pagamento o con i Wii point ottenuti comprando i prodotti Nintendo i giochi della Virtual console.

CANALE METEO
Tramite una connessione a internet sarà possibile guardare le previsioni del tempo in tutto il mondo aggiornate in tempo reale.

WII CONNECT24
Questo è il canale dedicato alle notizie nazionali e internazionali. In america sarà curato dalla CNN mentre in Europa ancora non si conosce il nome del gestore delle WII News.

INTERNET CHANNEL
Tramite una connessione a internet potrete navigare sul web visualizzando le pagine sulla vostra TV Il browser utilizzato dal Wii è Opera ed è compatibile con filmati flash.

VIRTUAL CONSOLE
Dopo aver scaricato i giochi della virtual console verrano visualizzate delle icone rappresentando i giochi disponibili sul vostro Wii.

La Nintendo ha menzionato fra i sistemi emulati dalla virtual console anche con il mitico MSX. Ma allo stesso tempo non sono stati ancora annunciati titoli per questo vecchio computer giapponese.

PLAYSTATION 3

LA NUOVA FRONTIERA TECNOLOGICA SONY

La storia dei videogiochi, nella sua pur breve brevità (in fondo si videogioca da una manciata di lustri, non di più) ci ha insegnato che nessun produttore hardware è riuscito a detenere lo scettro del mercato per oltre due generazioni.
È successo a Sega, a Nintendo, e a questo giro non sono in pochi a scommettere sul mezzo passo falso che PS3 potrebbe rappresentare per il colosso giapponese, considerando la travagliata gestazione che la console ha avuto.Inizialmente prevista per la primavera 2006, ossia solo pochi mesi dopo il lancio di XBOX 360, e successivamente spostata a fine anno PS3 non ha ancora finito di vivere la sua travagliata gestazione. Il lancio, previsto inizialmente come in contemporanea mondiale nei tre principali mercati, è stato frazionato in una triplice uscita, con in coda, ovviamente, il mercato europeo che ancora non gode, nella politica Sony, di un posto di rilievo. Ad ogni modo, PS3 è finalmente uscita, e tra un Gears Of War e un Nintendo Wii ha iniziato la sua scalata in quella che si preannuncia forse l'impresa più ardua di Sony da quando presente nel Home Entertainment.La console è indiscutibilmente quanto di più moderno e tecnologicamente avanzato ci possa essere in circolazione. Il processore Cell, sviluppato in simbiosi tra Toshiba e IBM è probabilmente la CPU più

LINUX SU PS3

Se siete degli smanettoni, se avete una PS3 e se amate linux vi consigliamo di visitare il sito: www.powerdeveloper.org/playstation.php dove è possibile trovare tutte le istruzioni necessarie per installare Fedora Core 5 (una distribuzione Linux curata dal Progetto Fedora) grazie alla funzione "Other OS installer " presente nativamente sulla nuova console Sony. Noi di Gamers scommettiamo che presto Apple e Sony annunceranno una versione di Mac OSX per PS3... ma questa è solo una nostra idea...

I GIOCHI DELLA PS3

Playstation ha dato i natali ad alcune delle più apprezzate serie videoludiche di tutti i tempi e per una stragrande maggioranza di utenza è ormai sinonimo di videogioco stesso Si pensi infatti solamente a titoli quali Devil May Cry. Gran Turismo, Onimusha, Metal Gear Solid (nelle incarnazioni 3D), Tekken, e moltissime altre che vantano un seguito di fan notevole. Non è difficile capire perché, dunque, Playstation3 sia ancora, nonostante tutte le incertezze incontrate, la console da battere. Se a tutto questo aggiungiamo inoltre tutta una serie di nuovi titoli in arrivo è chiaro che la regina nera è comunque pronta a dare dura battaglia ad una concorrenza quantomai agguerrita. Non è difficile immaginare che Sony sfrutterà a dovere tutti i propri titoli di punta che avranno la loro naturale evoluzione sul nuovo hardware. Tra i primi giochi annunciati e disponibili nei primi mesi dal lancio non possiamo non citare i seguenti titoli che andremo subito a vedere più nel dettaglio

HEAVENLY SWORD

Brand: Sony
Uscita: 2007

Titolo originale e gioco molto interessante questo clone (alla lontana) di God of War. Al posto di un nerboruto e sgraziato guerriero spartano prenderemo i comandi di una dolce e bellissima donzella dalla lunga e folta chioma rossastra, animata in maniera eccezionale. L'azione di gioco, che alternerà fasi esplorative in ambienti più ampi ad altre di combattimento puro all'interno di spazi circoscritti è definibile come una sorta di rissa in cui dovremo difenderci sa numerosi nemici contemporaneamente. Dinamismo e fisica sembrano essere le parole chiave per descrivere cosa accadrà nel nostro monitor, in un turbinio di lame, oggetti in frantumi e corpi scagliati in giro. Tecnicamente impressionante e ludicamente intrigante HS rischia di essere la prima vera killer application per PS3, e considerando che si tratta di un brand nuovo di zecca c'è davvero di che gioire.

FORMULA 1

Brand: SONY
Uscita: 2007

Da quando la licenza della **Formula 1** è nelle mani di Sony non sono certo mancati i titoli dedicati a questo sport, con cadenza annuale, con alteri risultati. F1 per Ps3 potrebbe essere il gioco giusto per riportare in alto la serie, con una grafica di altissimo livello e una buona simu-

evoluta mai prodotta, potendo vantare ben 7 SPE, ossia unità di calcolo indipendenti che i vari programmatori possono decidere di utilizzare come meglio credono, coordinate da un core centrale ad altissima frequenza. La Gpu, di matrice Nvidia invece , denominata RSX è invece una versione custom del chip 7900 disponibile per il mercato PC.

Nel corso della sua gestazione inoltre PS3 ha subito numerose modifiche di secondaria importanza, la più rilevante della quali ha influito sulla versione finale del Joypad, denominato Sixxassis, identico al Dualshock2 nella forma ma non nella sostanza.

Il nuovo pad infatti, vanta un interessante sistema di controllo del movimento, tramite un giroscopio inserito all'interno del pad stesso, rendendolo concettualmente simile a quanto fatto da Nintendo (seppur con filosofie nettamente diverse), perdendo però la funzione rumble. Ergo il nuovo pad di PS3 non vibrerà (e diversi, e noti, produttori si sono già lamentati per la scelta effettuata).

PS3 è inoltre wireless, sia nella connessione verso i pad che per quanto riguarda l'inserimento in una lan e il collegamento a banda larga. Ad aumentare il valore intrinseco della nuova macchina Sony c'è il tanto chiacchierato lettore Blueray, nuovo standard di dischi digitali che Sony promuove in prima persona come successore del DVD. In termini pratici, e in ambito ludico, i vantaggi di un supporto tanto capiente si traducono di fatto in tanto spazio a disposizione per texture e filmati. Giochi di nuova generazione orientati al free-roaming (alla Grand Theft Auto per intenderci, per esempio, beneficiano in maniera sostanziosa di questo tipo di supporto, evitando sgradevoli swap di dischi se non abbastanza capienti. La questione sul Blueray è tuttavia accesissima, poiché, se è vero che i vantaggi in termini ludici potrebbero essere interessanti è pur vero che un lettore di questo tipo fa schizzare il prezzo della console a livelli molto elevati. Considerando che un gioco di estensione notevole quale Oblivion sta comodamente su un DVD9 (doppio strato) sorge il ragionevole dubbio che PS3 monti un lettore di questo tipo non solo per ragioni ludiche. Al momento in cui scriviamo PS3, dall'alto dei suoi 599 come prezzo annunciato per la versione più completa è il più economico lettore Blueray in commercio. I primi modelli introdotti sul mercato, tra l'altro di qualità non eccezionale, superano i 1000$ e quindi è evi-

ONLINE GAMES

Spacciata come la console per giocare on line PS2 ha deluso le aspettative grazie ad un servizio malamente implementato su cui Sony non ha decisamente puntato, al contrario della concorrenza. Tocca a PS3 correggere il tiro, considerando anche gli ottimi successi che il servizio Live di Microsoft continua a mietere mensilmente. Ecco quindi che Playstation3 offrirà all'incirca una copia carbone di quanto fatto da Microsoft in questi mesi. Una lista amici con possibilità di messaggistica, gamer tag, servizi di download di demo e trailer e una sezione dedicata alla distribuzione (a pagamento o meno) di prodotti mediante download, tra cui diversi giochi sulla falsariga del Live arcade. L'unica vera sostanziale differenza rispetto a Microsoft Live è il costo, che per il servizio on line di Sony è pari a zero. Sarà interessante poter giudicare tra qualche mese in che modo i due colossi del divertimento si daranno battaglia anche in questo campo, fino ad ora territorio di competenza solo della console Microsoft. La strada tuttavia per Sony, in questo settore è tutta in salita, anche se i primi risultati paiono incoraggianti.

IL NUOVO PAD DELLA PS3

Dual Shock, ma è dotato di maggiore sensibilità e di un sistema di sensori giroscopici, per cui (quando attivato) basterà muovere nello spazio il controller per interagire con i giochi. C'è il nuovo tasto PS, e una porta USB per ricaricare la batteria (è wireless!). Tramite la tecnologia bluetooth la console potrà gestire fino a 7 controllers contemporaneamente. E' inoltre più leggero del predecessore, ma rispetto ad esso non ha la vibrazione. Prezzo: 50$. Inoltre, per 15$ potete portarvi a casa un adattatore per copiare sull'HD il contenuto della memory card della PS2. Altri componenti aggiuntivi sono il telecomando bluetooth (non più IR), e il cavetto HDMI (50$).

lazione di guida non troppo arcade ma neanche da simulazione pura. La demo, disponibile nel servizio di download per chi ha già una copia console import mette appunto in mostra una eccellente modellazione elle vetture e convincenti effetti atmosferici, come una pioggia assolutamente realistica.

DEVIL MAY CRY 4

Brand: CAPCOM
Uscita: 2007

Dopo la caduta di stile del secondo episodio e la ripresa avuta con il terzo la saga dell' ammazzademoni Capcom è pronta a fare il grande salto generazionale. In questo nuovo episodio tuttavia non impersoneremo più il buon Dante ma Nero, che altri non è che il "buon" Virgil, che già abbiamo avuto modo di apprezzare nell' ultimo episodio in veste di avversario. La meccanica di gioco sembra invariata, presentando quindi decine di nemici da abbattere con lunghe sequenze di combo all'interno di ambienti circoscritti che, tuttavia, grazie all'enorme potenza di calcolo di Ps3 hanno assunto dimensioni ancora maggiori. Notevoli, sicuramente, sono le animazioni dei vari nemici, oltre che del protagonista, che rendono le varie aberrazioni e bestialità partorite dall'inferno incredibilmente realistiche.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Brand: CAPCOM
Uscita: 2007

La risposta Sony a Gears of War? Probabilmente no, considerando il genere abbastanza differente, ma sicuramente un titolo di notevole livello. Resistance narra, per l'ennesima volta, della lotta tra umani e alieni cattivi e grossi, attingendo a piene mani dal capolavoro Valve per alcune soluzioni stilistiche e dal filone della seconda guerra mondiale per quanto riguarda ambientazioni, mezzi e armi. Alternando cose ottime,

tra cui una buona fisica, un orizzonte molto ampio e una ottima scenografica, con altre un po' meno convincenti, texture in primis in alcuni casi Resistance mostra ottimi risultati in generale se considerato per quello che è , ossia un gioco di debutto decisamente di ottimo livello, senza contare un ottimo sistema di gioco on line.

GRAN TURISMO HD

Brand: SONY
Uscita NTSC: 24/12/2006

Ciò che colpisce in questa nuova versione è l'incredibile grafica in HD, a 1920x1080p (ndr a dire la verità a vari membri della redazione questa ennesima incarnazione del franchise GT sembra piuttosto approssimativa e senza ispirazione...). Il lancio era previsto per la fine del 2006 in Giappone ma Gran Turismo HD non sarà più distribuito come videogioco completo. Infatti la Sony ha deciso di far uscire il 24 dicembre una demo giocabile gratuita di Grand Turismo HD scaricabile con la PS3 da internet. Mentre Gran Turismo 5 secondo le ultime dichiarazioni rilasciate da Kazunori Yamaouchi (CEO della Polyphony Digital) verrà rilasciato nel corso del 2008... a questo punto ci rimane solo due curiosità: ma quando uscirà Gran Turismo per la PSP? E la mitica (Quanto inutile) funzione "specchietto retrovisore" sarà attiva in GT HD?!!

METAL GEAR SOLID 4

Brand: SONY
Uscita: 2007

Binomio quasi indissolubile ormai quello di Kojima e Sony e infatti non poteva essere altri la piattaforma scelta per il nuovo episodio di Metal Gear. L'ambientazione questa volta sarà molto vicina alla nostra attualità, il medio oriente, e darà al tutto un taglio decisamente più realistico e meno fantasioso (con le dovute eccezioni). Dai trailer realizzati con il motore del gioco la grafica mostra una cura nella modellazione poligonale

Il nostro super corrispondente Danny Choo, autore dell'omonimo blog (che noi abbiamo ribattezzato: il blog più copiato dalle riviste di Playstation Italiane!), si è mascherato da Starship-Trooper ed è andato per noi a seguire il lancio della PS3 in Giappone e ci ha riportato non pochi dubbi su come si è svolto un evento che ha lasciato in molti la sensazione che Sony abbia perso la propria magia per il marketing...

dente come la strategia di Sony preveda la nuova console come il vero trampolino di lancio per il nuovo formato video in altissima definizione., oltre a rappresentare una "economica" alternativa ad un costoso lettore stand alone per tutti gli appassionati di alta fedeltà. PS3 esce quindi con un anno di ritardo rispetto al piano originale portando con se certezze ma anche qualche ragionevole dubbio. Tra le certezze non si possono certo non menzionare le nutrite e folte schiere di sviluppatori da sempre vicini a Sony, i titoli in esclusiva quali Gran Turismo, Metal Gear senza dimenticare la penetrazione nel mercato che il marchio nipponico possiede dopo i successi in termini di vendite mondiali di PS2. Quello che lascia un po' di insicurezza è però mancanza di una linea di pensiero su cui la console è stata sviluppata. XBOX360 verte attorno al gioco on line e al Live; Nintendo ha concentrato tutti i suoi sforzi sull'innovazione e il gameplay; Sony ha fatto un mix, cambiando alcune caratteristiche anche "in corsa" come ad esempio il pad, o la presenza dell'emulatore per i vecchi giochi PSX/PS2 che nei primi modelli distribuiti è hardware e non software come inizialmente previsto. Tutto negativo? Assolutamente no, ma è chiaro che le cose quindi non sono andate lisce come Sony sperava.

Tecnicamente, considerando la gioventù dei dev kit e il poco tempo a disposizione, quanto mostrato e commercializzato in alcuni casi è tuttavia notevole, e sebbene non troppo marcata adesso, la differenza in termini di potenza dovrebbe venir fuori sulla media distanza rispetto alla concorrenza più diretta. Titoli quali Motorstorm, e Resistance mostrano infatti una macchina decisamente interessante e potente pur essendo titoli di primissima generazione.

CONNETTIVITA' PSP - PS3

In casa Sony puntano sulla connettività. Le nuove console PS3 sono programmate per comunicare con le sorelline PSP, dotando –in sostanza– alla PSP l'hard-disk e la scheda di rete della PS3, e alla PS3 uno schermo aggiuntivo da usarsi, per esempio, per fare da specchietto retrovisore in un gioco di guida come Gran Turismo HD. Questa sinergia conferirà la possibilità di scaricare giochi della prima PS dal sito ufficiale Sony e da giocarsi sulla PSP a soli 10$ l'uno. Ma non solo i giochi potranno essere trasferiti: anche musica e filmati. Per godere di queste funzionalità sarà necessario aggiornare il firmware PSP almeno alla versione 3.00. Siamo curiosi di vedere gli sviluppi di questa tecnologia, con un occhio alle "modifiche" fatte dagli utenti. Due parole sul SIXAXIS: dal fuori è molto simile al predecessore

UNTOLD LEGENDS

Publisher: SONY
Uscita NTSC: disponibile
Uscita Pal: 2007

Questo è il porting di un successo per PSP sulla nuova PS3. Dopo aver scelto il personaggio sui tre disponibili, sarete gettati in combattimenti arcade con elementi GDR, da affrontare da soli o in multiplayer. Anche questo ULDK non sfrutta nemmeno metà delle potenzialità della PS3.

RIDGE RACER 7

Publisher: SONY
Uscita NTSC: disponibile
Uscita Pal: Marzo 2007

Più che un seguito del sesto capitolo uscito per XBOX 360, il settimo capitolo della storica saga Namco in esclusiva PS3 ne rappresenta una versione potenziata.
Il gioco gira fluidamente alla impressionante risoluzione di 1080P (il doppio dei giochi 360, a patto di avere un costoso televisore full HD) con migliorati effetti di luce e ombreggiatura. Il gioco resta immutato nella sostanza e nelle meccaniche, risultando quindi il solito frenetico arcade di guida a base di improbabili drift e nitro che abbiamo imparato ad apprezzare sin dal lancio della prima PSX.
Non sarà il gioco che vi farà comprare la PS3 ma per gli amanti della saga sarà sicuramente apprezzabile. Peccato per l'introduzione di pochissime novità e il solito riciclaggio di una unica pista (che poi è la stessa del 360 ma allungata con qualche settore nuovo) con nuove varianti. Rimane comunque uno dei titoli della PS3 al momento più importanti. Graficamente di ottimo livello e con una discreta giocabilità. Non vi farà acquistare una PS3 ma se avete la console vi divertirà sicuramente. Ricordate quando tu presentato all' E3 da Kazuo Hirai!? Questo è la nuova incarnazione di Riiiiidge Raceeeeerr!!!

Genji: Kamui Souran

Publisher: SONY
Uscita NTSC: disponibile
Uscita Pal: Marzo 2007

Conosciuto in occidente come Genji: Days of the Blade, è il primo sequel del titolo degli sviluppatori Game Republic. Un ottimo audio accompagna le battaglie del protagonista Genkuro Yoshitsune sullo sfondo del Giappone feudale, che attaverso una miriade di spettacolari combo deve eliminare centinaia di nemici con relativo boss di fine livello.
La gestione della telecamera e dell'IA dei nemici è sicuramente da migliorare; graficamente alterna elementi maestosi come gli effetti grafici a una struttura poligonale di edifici e personaggi assimilabile a quella di un titolo Ps2. Il sistema di gioco risulta essere quello di sempre (pregio o difetto, a seconda dei gusti).

GUNDAM Target in Sight

Publisher: BADAI/NAMCO
Uscita NTSC: disponibile
Uscita: 2007

Titolo di lancio per la Ps3, questo Gundam: TiS (o Crossfire, per noi occidentali) delude su tutti i fronti, anche sotto l'aspetto tecnico, dimostrandosi di essere ben lungi da una killer application. L'emozione di guidare un mech è immediatamente frustrata da una grafica degna di un gioco di media qualità per PlayStation2, con texture e numero di poligoni indegni (soprattutto per i paesaggi), contornati dal classico effetto nebbia che nasconde gli elementi distanti. I controlli sono macchinosi, e la telecamera risulta essere impacciata : combatterete la guerra fra il Ducato di Zeon e le Forze della Federazione Terrestre con armi da fuoco e spade laser, potendo addirittura distruggere palazzi e godere dei danni localizzati-elementi però che non salvano il titolo dall'evidenza di uno sviluppo frettoloso. Questo Gundam è certamente il peggiore dei titoli dedicati alla serie usciti finora.

e nel design di ottimo livello, una regia fuori parametro ma qualche lecito dubbio sulla qualità di alcune texture. Dubbi tuttavia che potranno essere sciolti solo in tardo 2007 quando il gioco si renderà disponibile, salvo ulteriori ritardi. Nel frattempo rimane la certezza che Kojima ha nuovamente scelto PS3 per il suo capolavoro di sempre.

MOTORSTORM

Brand: SONY
Uscita: disponibile Jap/Usa (Europa 2007)

Di **Motorstorm** si è iniziato a parlare già un paio di anni fa, quando in occasione dell'?E3 05 vennero mostrati gli ormai noti, e mai digeriti, target render spacciati per filmati in real time. Da quel giorno di acqua sotto i ponti ne è passata, ma c'è da dire che con le dovute proporzioni Motorstorm non è poi tanto differente da quanto visto in quella ormai storica proiezione. Potenti mezzi offroad, dune buggy, moto da cross e quanto altro si affrontando in una furiosa gara tra fango, sabbia, e gli ambienti naturali più ostili. Nel corso dei mesi il gioco è migliorato in maniera sensibile, arrivando ad offrire un primo vero saggio della potenza della console nella demo disponibile e scaricabile gratuitamente (in Giappone).Tra le cose da segnalare positivamente sicuramente l'impatto tecnico, veramente notevole sia nella modellazione dei mezzi che nella fisica applicata al terreno, ove i mezzi lasciano scie, impronte e modificano il fondo stradale rendendolo impervio per gli inseguitori. Un po' deludente il senso di velocità non particolarmente elevato ma c'è ancora tempo per migliorare un po'. Sicuramente il titolo più interessante tecnicamente parlando di quelli del lancio assieme a Resistance.

LIAR

Brand: SONY
Uscita: 2007

Concludiamo la nostra mini rassegna sui giochi della Playstation 3 parlando di **Lair,** uno dei giochi che tecnicamente dovrebbe far vedere la differenza grafica tra PS3 e il resto della concorrenza. Factor 5, già noto sviluppatore per l'elevata capacità di produrre giochi tecnicamente eccellenti (citiamo i due Star Wars su Gamecube), è una garanzia in tal senso, ma quanto mostrato sin ora non ha esaltato più di tanto complice forse la scelta di utilizzare una risoluzione troppo alta. Comunque il gioco è particolarmente indietro nello sviluppo e quindi i margini di miglioramento sono enormi. Da quanto visto sin ora dovremo buttarci in concitate battaglie a bordo del nostro dragone, sia a terra che in volo, in una ambientazione fantasy veramente azzeccata e ricca di imponenti strutture e centinaia di nemici.

THE iDOLM@STER
アイドルマスター

GAME & LIVING

The Idol M@ster è un divertente gioco Arcade prodotto dalla Namco dove dovrete impersonare un'mpresario musicale che deve creare una idol J-POP e farla diventare famosa (da gennaio è disponibile anche la versione casalinga per Xbox 360). Brendan Lee di "Insertcredit" ha deciso di raccontarci la sua esperienza con Idol M@ster in una salagiochi di Akihabara.

di Brendan Lee

L' **IdolM@ster**, come esperienza arcade complessiva, fa seriamente riflettere.
Tanto per cominciare, i seggiolini sono soffici e imbottiti, ricoperti da uno strato di finta pelliccia, per soddisfare la duplice esigenza di comfort e di resistenza alle macchie.
Davanti allo schermo c'è una superficie ricoperta di gomma anti-scivolo, per poter apoggiare le tue Cards, il tuo Keitai (telefono cellulare dotato di particolari funzioni accessorie, uno status-symbol per i giovani giapponesi), il tuo Nintendo DS e una bibita.
Le pareti sono completamente ricoperte di materiale adesca-otaku (appassionato di anime e manga) con la funzione esclusiva di distrarti mentre aspetti il tuo turno; di solito c'è un piccolo tavolo e una serie di diari consumati dall'uso dove puoi fare dei piccoli schizzi a penna per mostrare il progresso del tuo personaggio femminile. C'è anche una piccola scritta alla destra della gettoniera dove si inseriscono le monete, che chiede gentilmente di non inserire più di 5 crediti alla volta, per permettere anche agli altri di giocare , facendoti notare che ci sono anche altre persone che stanno aspettando il loro turno... eccezion fatta ovviamente per quando non ci sono, nel qual caso si da per scontato che si possano inserire 2000 Yen (circa 13 euro) alla volta, e sperare che nessuno che lavori nella sala giochi se ne accorga. C'è anche una presa d'ingresso per le cuffie. Probabilmente, ti converrà usarla.
Non appena i tuoi primi 100 Yen (0,70 euro) scorrono nella macchina, parte la musichetta iniziale. Beh, sappiate che questa diventerà la musichetta introduttiva per il resto della vostra vita.
DA-DA-DA-DA-DA-DA-DA-DA-DA-DA! DA-DAAAA, DA-DA-DA!
Vi ritroverete a canticchiare il motivetto mentre sarete in fila per pagare una confezione di latte. Lo cercherete sulle tastiere Yamaha al negozio di strumenti musicali. Lo fischietterete sotto la doccia mentre proverete a raggiungere la parte più bassa della vostra schiena con una manciata di Dial antibatterico (celebre sapone liquido americano, NdT).
Avete la possibilità di iniziare una nuova Card del produttore, o ingaggiare una nuova Idol (il personaggio femminile che bisogna portare al successo, da cui il nome del gioco). La Card del produttore mantiene in memoria le tue informazioni generali (nome, posizione raggiunta, numero di accessori ottenuti) e l'Idol con la quale stai attualmente giocando .
Al momento della creazione di una nuova Idol, il gioco ti mostra "Le nove ragazze". Ciascuna ha i suoi punti di forza ei suoi punti deboli, ciascuna ha la propria personalità. C'e n'è una timida. Un'altra molto energica. C'e n'è pure una che in realtà è ..beh, gemella, quindi c'è n'è una che in realtà sono due. Per ogni Idol con cui inizi a giocare, ricevi una Idol Card (scheda del produttore) corrispondente; sopra ci troverete il nome della ragazza, accompagnato da una sua piccola immagine in bianco e nero.
È stupefacente, l'intera superfice della card è completamente riscrivibile; al termine di ogni partita la macchina aggiorna la Card con i tuoi dati aggiornati, così che potrai mostrare la tua Idol ad amici, parenti e colleghi. E loro troveranno tutto questo molto, molto preoccupante. Mi ricordo qualcosa del periodo in cui The Idol M@ster

uscì. In quel periodo vivevo a Utsonomiya, una cittadina famosa sopratutto per i suoi gyoza dumplings (versione giapponese con un sapore di aglio più pronunciato dei tipici ravioli cinesi ripieni di carne e verdure) e la sua instancabile dedizione al top-20 del genere musicale hip-hop. Non era certo un posto interessante dove vivere; ho speso molto tempo vagabondando per Tokyo e trascinandomi per Akiba (diminutivo per Akihabara). Le macchine Idol M@ster colpivano la mia attenzione, ma solo in pensieri passeggeri del tipo "ah, questo è il giappone, bello". I tempi di attesa per fare una partita erano ridicoli; i costi esorbitanti; di bello aveva il touchscreen e il cel-shading (un particolare tipo di rendering grafico

che fa sembrare le superfici disegnate a mano). Penso di aver al massimo smorzato un sorrisetto ed essermene andato da qualche parte a letto con una. Ora è passato circa un anno, e sono possessore di tutte quelle Cards. Ormai stanno rendendo il mio portafoglio un pò goffo. E' pieno di tutte le Idols con i quali ho fallito, ognuno è un piccolo monumento alla mia più totale inettitudine. Con Liberti è stata la mia prima volta. Portava gli occhiali, come me, ed era secchiona e vestita in maniera terribile. Quegli occhiali la rendevano insicura. Mi fece un quiz sulla mia conoscenza dell'inglese. Non era molto convinta che le orecchie di gatto fossero il look giusto per lei. Le piaceva cantare The Idol Master, il motivo principale della colonna sonora di tutto il gioco. Lei, ora, non è più fra noi. Il fallimento ha un prezzo. In realtà, c'è il prezzo del gioco in Yen, naturalmente, che si moltiplica come i conigli malati di satiriasi (malattia psichica maschile, corrispondente alla ninfomania femminile) - ma bisogna anche mettere in conto i costi relativi al merchandising, le colonne sonore e i gadgets acquistati. Ma il costo del gioco non si ferma qui. Il gioco ha un prezzo in termini di salute mentale.

Riesci a capire con qualche partita d'anticipo che lei non ce la farà ad andare avanti. Mentre sei impegnato a tenere alti i valori misurati dai piccoli termometri, e a leggere la sua fan-mail, proprio quando le cose stanno andando ragionevolmente bene, tutto se ne va al diavolo, improvvisamente e definitivamente: lei incomincia a fallire audizioni su audizioni, te la vedi svanire pian piano sotto gli occhi.. e non è che ti appare la classica schermata con scritto "game over", no : devi continuare a inserire monete solo per mantenerla in questo limbo, per poter vivere insieme la fottuta conclusione della faccenda...

A questo punto è già troppo tardi.

A questo punto, inizia l'Ultimo Concerto.

Si acquista rapidamente il ritmo di gioco. La giornata inizia con un messaggio di buongiorno a caso. La tua Idol ti dice **"Buongiorno produttore!"** e il gioco mostra alcuni riquadri di dialogo predeterminati sul touchscreen. Se indovini la risposta esatta, puoi aumentare il tuo "Heart Meter" (misuratore di affetto) di una tacca, ma per quanto ho capito non c'è modo per poter indovinare ogni volta la risposta esatta. Puoi risponderle con un caloroso BUONASERA!, se vuoi. A volte penserà che la tua risposta è divertente (HEART UP! GET), qualche volta invece pensera che c'è qualcosa di preoccupante, in voi.. (HEART DOWN!).

Al termine di un breve riassunto generale, devi stabilire cosa vuoi farle indossare. Man mano che la tua Idol proseguirà nella sua carriera, riceverai un buon numero di oggetti e accessori da parte dei fans: completi d'abbigliamento, orecchie di gatto, zampe di gatto, dita di gatto... katana (le famose spade dei samurai, NdT), ali...ma anche baffi.

Lo scopo di questi oggetti è di cambiare in positivo il valore delle statistiche d'impatto visivo della tua Idol, e di tenere viva l'attenzione dei fans e delle giurie alle audizioni che la vedranno coinvolta.

Sono tre le variabili rappresentative delle abilità che devi riuscire a gestire al meglio per scalare verso il successo : **Dance, Visual e Vocal** (Danza, Impatto visivo e Canto, NdT). Riuscendo ad aumentare i valori delle singole tre categorie, aumenterà il valore complessivo della tua Idol, così da essere in grado di passare le audizioni.. è un metodo macchinoso, ma sicuramente apprezzato dai fan delle statistiche e per quelli che si divertono a vedere il mercurio muoversi in piccoli termometri. L'Ultimo Concerto, essendo l'ultimo, è intrinsecamente deprimente. Devi far felici i tuoi fan, così da avanzare in classifica ed avere più fan, così da avanzare in classifica ed avere ulteriori fan, così da avanzare in classifica ed avere altri fan. Per poi magari avere la soddisfazione di vedere la tua Idol mostrato nel maxi-schermo piazzato nell' angolo della sala giochi. Quel maxi-schermo è una specie di traguardo finale: mostra le migliori Idols della giornata di tutto il Giappone.

Normalmente queste Idols indossano fiammanti set completi d'abbigliamento e di oggetti, come quello da Ninja, o di "Taiko no Tatsujin" (famoso rythm game basato sull' omonimo tamburo giapponese da celebrazione, noto in tutto il mondo anche per le grandi dimensioni del cabinato arcade, NdT) o ancora altre raccolte complete di oggetti per ottenere i quali bisognerebbe spendere nel gioco centinaia di migliaia di yen.

A prescindere comunque dalla quantità di denaro che sei disposto a spendere, man mano che prosegui, il gioco diventa sempre più difficile. Hai l'obbligo di raggiungere il livello successivo entro un termine di tempo predefinito: il gioco conta le settimane che passano, e presto o tardi il capo del talent scout per cui lavori ti comunicherà che si è stancato di investire capitali su un soggetto incapace come te. Quando arriva quel momento, inizia la peggiore partita che puoi

THE iDOLM@STER

アイドルマスター

giocare con The Idol Master.
La tua Idol viene visualizzata sullo schermo, e ricevi come sempre il tuo vivace "Buongiorno!" ma stavolta non hai possibilità di risponderle... è il gioco stesso che le da la notizia, e lei ne risente subito...è distrutta. Le offri poche parole vuote di incoraggiamento. Quel faccino in cel-shading le ascolta con coraggio. Non appena sei soddisfatto dell'abbigliamento, hai le seguenti opzioni: esercitarti (Training), o provare un'audizione (Audition).
La modalità Training si compone di semplici giochi da farsi sul touchscreen. Usando un eufemismo, direi che non sono dei gran bei giochi; se vi capitasse di imbattervi negli equivalenti di questi giochi in Flash probabilmente vi irritereste e chiudereste subito il browser. In un gioco devi ricordarti la sequenza delle angolazioni della telecamera per mostrare al meglio le pose della tua Idol; in un altro devi colpire in giusta sequenza alcune note musicali per aiutare la tua Idol a migliorare le sue prestazioni canore. Padroneggiando bene l'uso del touchscreen avrai un sostanzioso aumento di valore nelle categorie corrispondenti; padroneggiandolo male... no. Se solo tu non stessi pagando per giocarci, questi giochini ti sarebbero già venuti a noia: il loro valore viene così artificiosmente aumentato. Si innesca però uno strano meccanismo, per cui qualcosa scatta nella tua mente e ti chiedi se magari nella partita successiva puoi fare un pochino meglio. Magari, per renderla felice, vale la pena impegnarsi un pò di più.
Una volta avevo preso da mangiare al fast-food Messicano con un amico, nei pressi di Omotesando (quartiere commerciale di Tokyo), e stavo cercando di spiegargli la carica emozionale che porta con sè l'Ultimo Concerto. Eravamo entrambi ricoperti di sgradevoli frammenti di lattuga e briciole di Taco's (Tipica piadina messicana ripiegata e riempita con carne e verdure), dopo esserci scolati due Corona. Ma non c'era voluto molto per capire quello che gli stavo dicendo, aveva già realizzato. "Oh, Dio. Quindi, gliel'hai detto... quindi ci siamo?"
"Non ancora. C'è una procedura di rispettare. Prima devi scegliere i vestiti per lo spettacolo... e sei costretto a rispettare un limite di tempo mentre lo scegli, e mentre il timer scorre realizzi che quello sarà l'ultimo vestito da esposizione che le vedrai indossare, per sempre." "Santo Cielo..!"
"Già.. Quindi devi scegliere cosa portare sul palco, e starai pensando di esibirti in una di quelle performances che hanno avuto più successo, vero? ... E invece il gioco ha disabilitato la possibilità di esibirti in quelle performances, perchè non saresti in grado di raggiungere un numero sufficiente di fans. Qundi puoi solo sceglierne una fra le più modeste, fra quelle che avresti scartato."
Mi son pulito in fretta le dita unte diTaco's, e ho tirato fuori la Card di Liberti dal mio portafogli. "È lei." E ho indicato il numeretto scritto in fondo. "E questo è il numero di fan che ha avuto, alla fine." Il mio amico stava per scolarsi l'ultimo sorso di birra, ma ha fatto solo un mezzo sorso, si è interrotto e ha appoggiato il collo della bottiglia sul mento. Ha guardato le Cards per pochi secondi, e potrei giurarvi che i suoi occhi erano – appena appena – umidi. Quindi mi ha guardato, e nei suoi occhi ho visto... ho capito che aveva capito davvero. "Almeno, è stato un buon concerto?" Le Audizioni sono il succo di "The Idol M@ster"; se non le superi non puoi avere la visibilità televisiva di cui hai bisogno per sviluppare una buona base di fan, e senza di queste la carriera della tua Idol crolla verticalmente. Dovrai fare una bella figura; The Idol M@ster è collegato via rete in tutto il giappone, e verosimilmente competerai con persone che hanno genitori più ricchi e tempo molto più libero di quello che puoi permetterti. Un Audizione dura quasi una giornata intera. È il campo di prova del valore delle tre categorie sopracitate; le spietate arpie acide che compongono la giuria dell'audizione sono nient'altro che spietate arpie acide, e non si fanno facilmente distrarre da un set eccentrico di orecchie da coniglietto. Funziona così: la tua Idol sale sul palco, canta le sue canzoni e fa il suo dovere, e durante questo passaggio puoi interagire per cercare di aumentare le prestazioni nelle tre categorie, pigiando i pulsanti. Non c'è una vera e propria strategia da adottare in questa fase di gioco: tutto dipende da quanto tempo hai speso per allenarti. Eccezion fatta naturalmente, per quando non è così. Una buona relazione con la tua Idol può portarti al massimo punteggio che puoi conseguire; puoi spendere i buoni che hai guadagnato nella fase "Communication" del gioco (verrà spiegata più avanti) per iniziare un breve gioco di tempismo guidato dal meccanismo della slot-machine, che può veramente darti il colpo d'ala nell'economia dell'esibizione.
Se alla fine dell'Audizione ricevi la telefonata, è per andare in TV. In quel caso la tua Idol è al settimo cielo; i fans aumentano a dismisura, la posizione in classifica sale vertiginosamente, tutto insieme. L'importanza del momento è segnata con l'assegnazione di un'immagine nuova di zecca per la tua Idol Card. Sei non ricevi la chiamata... lei è distrutta. Stai attento a non fallire troppe Audizioni. Per questo numero di GAMERS lo spazio dedicato a Idol M@ster purtroppo è giunto al termine. L'esperienza di Brendan risponderà sul prossimo numero con la seconda ed ultima parte di questo speciale dedicato a uno dei giochi più folli mai usciti.

Continua sul prossimo numero di GAMERS... **Nell'attesa, il nostro consiglio è quello di procurarvi Idolm@ster per XboX360 ordinandolo in qualche negozio specializzato in import come YouToo o Bit World.**

PSP HACKING
GUIDA A DEVHOOK Ver. 0.51

Testo di Gabriele Coronica

Con il rilascio del firmware ufficiale 3.01 per la PSP, il team responsabile dello sviluppo di DEVHOOK non è stato ovviamente a guardare, e in poco tempo ha rilasciato la nuova versione del suo software, aggiornandola alla 0.51. La redazione non si prende alcuna responsabilità riguardo eventuali malfunzionamenti o rotture derivanti dall'utilizzo di informazioni presenti in questa guida...

REQUISITI PER L'INSTALLAZIONE

Per procedere con l'installazione di DevHook è necessario avere: console Psp (firmware 1.50, 2.71 SE-A, 2.71 SE-B, 2.71 SE-B', 2.71 SE-B", 2.71 SE-C, 2.71 HEN-D), cavo USB per collegare la Psp al PC, Memory Stick con capacità maggiore di 32 megabyte. Inoltre dovete avere a portata di mano i seguenti software: Firmware 3.01 (disponibile nell'archivio di nome "3.01_Boot.rar"), DevHook 0.51 ("DH0510000.rar"), PSAR Dumper 3.01, WinRar, PBP Unpacker. Nel caso abbiate installato delle versioni precedenti di DevHook, consigliamo di formattare la memory stick per evitare problemi di funzionamento legati a conflitti con i vecchi file.

INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Prima di tutto, installate nel vostro computer i programmi WinRar e PBP Unpacker, e dopo aver fatto ciò create sul desktop una nuova cartella di nome "TEMP". Collegate la console Psp al PC tramite il cavo di connessione USB, ed estraete nella directory appena creata il file "EBOOT.PBP" che trovate nell'archivio "3.01_Boot.rar". Avviate PBP Unpacker, cliccate su "Open" e scegliete il file "EBOOT. PBP" appena estratto. Dalla lista formatasi selezionate "DATA.PSAR", premete il tasto "extract" e scegliete come destinazione la root della memory stick (viene vista come un disco rimovibile USB). Avviate ora il PSAR Dumper 3.01 ed estraete tutte e due le cartelle nel percorso "X:\PSP\GAME" (X è la lettera dell'unità scelta da Windows per la memory stick... ndr). Nel caso utilizziate la versione Custom di Dark Alex con il firmware 2.71, il percorso da scegliere è "X:\PSP\GAME150".

Arrivati a questo punto, scollegate la Psp dal PC, entrate nel menù Gioco della console ed avviate nuovamente il PSAR Dumper. Premete il tasto Croce ("cross" in inglese) quando il programma ve lo chiederà, ed attendete il termine dell'operazione. Una volta che la Psp si sarà riavviata automaticamente, collegatela di nuovo al PC sempre tramite il cavetto USB. Nella root della memory stick sarà presente una nuova cartella di nome "F0". Aprite l'archivio "DH0510000.rar" ed estraete tutto il suo contenuto nella cartella "TEMP" creata all'inizio. Copiate tutti i file di quest'ultima nella root della memory stick, e quando Windows vi chiederà se volete sovrascrivere i file, rispondete sempre di sì. Andate nella root, selezionate e tagliate la cartella "F0". Sempre nella root, troverete una cartella "dh": apritela e cercate la directory chiamata "3.01". Al suo interno ci saranno le cartelle "f0" e "f1", e voi non dovrete far altro che incollare la "F0" tagliata precedentemente. Anche qui rispondete in maniera affermativa alla domanda se si vogliono sovrascrivere i file presenti. Coraggio, ci siamo quasi...Scollegate la Psp dal PC e avviate DevHook dal menù Giochi. Se nella flash 1 avete installati dei files di DevHook, seguite questa procedura per la loro rimozione: dal menù del programma scegliete "FLASH ROM", selezionate l'opzione "UNINSTALL DH FILES FROM FLASH 1" e quando vi verrà richiesto tenete premuto per almeno un secondo il tasto Cerchio. La procedura che segue è quella finale, e la devono fare tutti, anche quelli che non devono rimuovere i file di DevHook dalla flash 1: dal menù del programma scegliete "FLASH ROM", selezionate l'opzione "INSTALL CONFIGFILE TO FLASH 1" e quando vi verrà richiesto tenete premuto per almeno un secondo il tasto Cerchio. Bravi, l'installazione di DevHook è stata completata!Ricordiamo che DevHook supporta i giochi in formato ISO e CSO (immagine compressa ndr), e per avviare i backup è necessario un disco originale (non dev'essere un film, ma va bene anche un disco demo) inserito nel drive UMD della Psp. Tutti i backup devono essere presenti nella cartella "ISO" della root della memory stick. Grazie a Dev. Per questo numero di GAMERS lo spazio dedicato all Haking della PSP si conlude. Speriamo questa guida vi aiuti a utilizzare al meglio questa fantastica applicazione.

"Grazie a DEVHOOK potrete giocare gli ultimi giochi PSP senza aggiornare il firmware..."

Una schermata di DevHook nella finestra di selezione per avviare le ISO. I comandi sono abbastanza facili e intuitivi.

VIDEOGAME HACKING

IL NINTENDO DS DIVENTA PROGRAMMABILE

Benvenuti in DS-Insider, la rubrica di GAMERS interamente dedicata al **Nintendo DS** ed a tutto quello che ci ruota attorno nel mondo dell'hacking e delle applicazioni homebrew. In queste pagine, troverete informazioni, consigli e trucchi per trasformare il (non proprio) piccolo portatile Nintendo da semplice console in praticamente qualsiasi cosa, da un'agenda elettronica ad un tostapane... No, forse in un tostapane no.

Testo di Evrain

Ma andiamo con ordine. In questo primo appuntamento, ci occuperemo dell'hardware necessario per ottenere il massimo dal DS: l'argomento è infatti flashcards e PassMe. A meno che voi non abbiate un conto in banca a otto zeri ed amicizie molto vicine a Satoru Iwata, infatti, non penso sia possibile intraprendere la stessa strada degli sviluppatori professionisti e procurarvi i kit di sviluppo ufficiali: è qui dunque che entrano in scena le flashcard, ovvero "imitazioni" delle cartucce originali Nintendo, nate ai tempi del GameBoy Advance e dotate di memoria interna riscrivibile. Collegatele al PC, riempitele di homebrew (ovvero applicazioni non ufficiali realizzate da appassionati) e dump (copie dei giochi, avviabili da flashcard ed assolutamente illegali qualora non si possegga l'originale), inseritela nella console e via. Sostanzialmente dunque, le flashcard sono kit di sviluppo non ufficiali, decisamente meno costosi ed accessibili anche ai comuni mortali che di C++ non sanno un'acca.

> "HomeBrew: giocare è solo metà del divertimento assicurato dal nostro Nintendo DS..."

Per quanto riguarda il DS però, è necessario aggirare il blocco interno, che controlla che ogni file eseguibile inviato al sistema sia firmato con chiave RSA da Nintendo: in aiuto ci vengono le cosiddette tecniche PassMe, che verranno meglio approfondite nei prossimi appuntamenti della nostra rubrica.

Relativamente al tipo di ingresso, Slot 1 o Slot 2 (quest'ultima sarebbe la normalissima porta GBA del Nintendo DS), le flashcard sono suddivise nelle due omonime categorie, che adesso esamineremo. Mettetevi comodi ed assicuratevi che il vasetto della Nutella sia pieno prima di partire, ok?

SLOT 2

Queste card rappresentano un pò la "storia" dell'hacking del DS: all'accensione della macchina, un programma "nascosto" in mezzo a codice firmato prende il controllo dei microprocessori e dirotta le operazioni di sistema dallo Slot 1 allo Slot 2, permettendo così di avviare dump ed homebrew. Va da sè che allo scopo sono state dapprima riutilizzate - letteralmente! - le vecchie flashcard per GBA, per poi assistere alla comparsa di prodotti appositamente creati. Tutte queste card richiedono, per funzionare, che nello Slot 1 venga inserito un PassMe/PassCard o che venga installato il FlashMe; ognuna viene inoltre venduta con un software deputato a "preparare" i dump prima dell'utilizzo, il patcher, e presenta un sistema operativo aggiornabile.

SUPER CARD: prodotta dalla cinese RomMan, la SC è una delle cartucce più vetuste presenti sul mercato. Un rettangolino di plastica blu trasparente con uno sticker spudoratamente ispirato a Guerre Stellari, reso "famoso" dalla sua infame compatibilità con i dump del GBA. Originariamente venduta in due versioni, Secure Digital o CompactFlash a seconda del tipo di memoria utilizzata, la SC è forse la più economica tra le varie opzioni, reperibile intorno ai 30 ,ed ha subito notevoli evoluzioni: è disponibile in versione classica (che sporge notevolmente dal DS), Mini SD, Lite (ciascuna per la rispettiva versione del DS, ora perfettamente uguali alle cartucce GBA originali e con alcuni bugfix; utilizzano memorie MiniSD e MicroSD rispettivamente), Rumble (che aggiunge ad alcuni giochi funzioni di Rumble Pack, ma sacrifica il supporto GBA; anche questa usa memorie MicroSD).
E' dotata di 32 Mb di RAM e la sua particolare struttura hardware, come la mancanza del Real Time Clock, richiede che gli homebrew siano compilati con specifici accorgimenti. Ah, come piccolo bonus aggiunto, include nativamente un mini emulatore per titoli del NES, PC Engine, GameBoy e Sega Master System.

G6/M3: prodotte dallo stesso team, si possono considerare due facce della stessa medaglia. La M3 è la versione aggiornata del GBA Media Player (in seguito descritto), quindi ne include i pregi e ne corregge i difetti. Originariamente, anche la M3 offriva la scelta di usare Secure Digital o

DS HOME BREW:

Questione di I/O:
A rigor di logica, l'acquisto di una flashcard è finalizzata a due utilizzi: se siete programmatori, per testare il vostro lavoro (e distribuirlo, una volta terminato) senza per questo dover inviare alla Nintendo una busta piena di soldi e dover seguire la trafila cui ogni gioco o applicazione per Nintendo DS è soggetto; se invece siete "comuni mortali", per poterci caricare suddette applicazioni e trasformare il vostro beneamato portatile in un lettore MP3/DivX/OGG, agenda, browser, accordatore per chitarra (sì, può fare anche questo!). In entrambi i casi tuttavia non è raro che vi scontriate con uno dei problemi principali dell'utilizzo di flashcard con programmi fatti in casa: gli accessi alla memoria.
Cerchiamo di spiegare meglio: ai tempi del caro vecchio GBA, oramai la struttura della cartuccia era ben nota, cosa che aveva portato alla creazione di flashcard in tutto e per tutto identiche all'originale: tutto era cominciato con la gloriosa EZ, che aveva generato un esercito di cloni. Più difficile la faccenda per il Nintendo DS: piste nascoste, firme RSA di protezione e kit di sviluppo software assolutamente top secret hanno portato alla miriade di flashcard oggi in commercio. Purtroppo, ognuna di esse ha un suo tipo di memoria (fissa per G6/DS-X, espandibile tramite schede di memoria per M3/SuperCard/AceKard) e, di conseguenza, un diverso modo di accedervi.
E' possibile gestire gli accessi I/O della propria flashcard tramite due librerie apposite:
fatLib: creata da chism, questa collezione di routines permette di sfruttare appieno supporti di memoria esterni, quali Secure Digital, CompactFlash e via discorrendo. Sono compatibili con tutte le card di questo tipo che utilizzano lo Slot 2.
fatLib-G6/M3: sostanzialmente, sono delle librerie proprietarie, rilasciate dall'omonimo team, specifiche per tutti i modelli di M3 e G6. Non sono ancora perfette e richiedono un eseguibile compilato appositamente
GBAMPlib: un vero e proprio "pezzo d'antiquariato", risalgono ai primi tentativi di hackerare il DS, utilizzando il vetusto GBA Media Player (antenato della M3); oramai inutili per qualsiasi card che non sia una EZ o il GBAMP stesso.
A queste si aggiungono particolari accorgimenti in fase di compilazione per la SuperCard: le particolarità strutturali della card richiedono un eseguibile dedicato, solitamente non compatibile col resto dell'Universo.

INTERNET:
WWW.GBARL.IT
TUTTE LE RELEASE GBA-DS

CompactFlash, poi rivista in favore della Mini e delle sue memorie MiniSD. Attualmente, oltre che in versione Mini, è reperibile in versione Lite, con inclusi tre gusci di diverso colore, per intonarli al vostro DS (e che richiede una MicroSD). E se ancora non vi bastasse, sappiate che, a seconda di quanto è gonfio il vostro portafogli, potrete scegliere se acquistare le leggermente più costose versioni Perfect o le più economiche Pro, che però hanno di contro il fatto di non poter avviare nessun dump GBA di dimensioni superiori ai 32 Mbit, cioè 4 Mbytes. La G6 è invece la controparte della M3 a memoria fissa: viene infatti venduta inseme ad una docking station per collegarla al PC e la sua capacità non è espandibile. Supporta sia i giochi e le applicazioni GBA che quelle NDS e varia da 1 a 4 Gbit di capienza (da 128 a 512 Mbytes). Ad oggi queste sono considerate forse una delle migliori scelte nell'acquisto dei kit di sviluppo da Slot 2: la compatibilità è elevatissima sia per il GBA che per il DS, la M3 include inoltre il MoonShell, pratico lettore multimediale degli Infantile Paralyzer.

EZ-III/IV: le EZ erano e sono le migliori flashcard in assoluto per quanto concerne il GBA, essendo praticamente identiche alle controparti originali prodotte da Nintendo. Alcuni aggiornamenti software hanno permesso alla EZ-III di far partire dump e homebrew DS, anche se con fortune alterne, fino al rilascio da parte del team della EZ-IV. Anche questa disponibile sia per il DS "ciccione" che per il Lite, al contrario dei suoi predecessori utilizza memorie esterne Secure Digital e MicroSD rispettivamente, il che significa più spazio per musica, programmi e giochi. Il tasto dolente è che, se da un lato la compatibilità GBA è assoluta, quella DS lascia molto a desiderare: nonostante l'esperienza accumulata dal team, la EZ-IV pecca in compatibilità, un pò inferiore a quella dei concorrenti. Il lato positivo è che entra perfettamente nello Slot 2.

GBA-MP: il GBA Media Player è, a tutti gli effetti, il padre della M3. Senza contare che, per definizione, è il kit di sviluppo dell'hacker provetto. Su questo mastodontico aggeggio sono stati fatti i primi esperimenti di hacking sia GBA che DS, esperimenti che ora vi consentono di usare MoonShell e caricare dump. Chiariamo subito il fatto che il firmware originale non supporta niente di tutto questo: ne è stata approntata una versione modificata per permetterne anche l'utilizzo come flashcard.
La modesta compatibilità ed il costo tutto sommato contenuto lo rende appunto lo strumento preferito di chi col proprio DS ha intenzione di smanettare.

NeoFlash: erito di chi col proprio DS ha intenzione di smanettare.NeoFlash: al kit NeoFlash (dell'omonimo team, già impegnato in accessori per console storiche come il MegaDrive), poi aggiornato in numerose varianti, spetta il primato di aver lanciato il primo kit di sviluppo per DS in assoluto. A tutt'ora però, questa flashcard è deprecata e sconsigliata: la sua compatibilità è scarsa, cosa dovuta anche al fatto che era stata originariamente progettata per far partire dump criptati rilasciati appositamente, poi rimpiazzati da altri supportati da tutte le altre card, mentre gli aggiornamenti sono pochi e rilasciati dopo molto tempo. E' sicuramente un pezzo di storia dell'hacking DS, ma in pratica ha pochissima utilità.

A queste si aggiungono card minori, come la CycloDS o la eWin, che non sono riuscite ad oltrepassare i confini cinesi e che, a dire il vero, non raggiungono le prestazioni dei modelli che abbiamo descritto finora.

SLOT 1

Queste card sono l'ultimissimo prodotto delle ricerche sull'hardware del DS: costituiscono in tutto e per tutto delle copie delle cartucce originali, tant'è che vengono persino riconosciute dal sistema operativo della console. Proprio questa loro caratteristica, che tra l'altro evita l'effetto "mattone" delle vecchie card, gli consente di integrare anche le funzionalità di PassMe, e quindi evita di vedere ulteriori dindini prendere la strada della Cina. Attenzione però: le loro effettive capacità variano da modello a modello e i dump GBA non sono supportati! Ma vediamo tutto quanto in dettaglio.

DS-Link: la prima flashcard da Slot 1 messa in commercio. Utilizza le comunissime memorie MicroSD e l'ancor più comune filesystem FAT (cioè quello che andava sulle caffettiere... ops, PC dei vostri padri). Presenta alcune funzioni simpatiche, come la personalizzazione degli sfondi e dei suoni di sistema, la visualizzazione delle icone dei programmi/dump caricati,

HOME BREW:

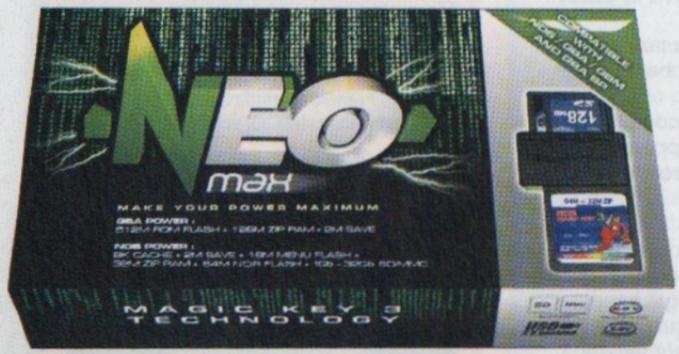
... Diverso discorso invece per le card da Slot 1: tutte le librerie qui descritte fanno sempre riferimento allo Slot 2, quindi sono praticamente inutilizzabili su DS-Link, Acekard o DS-X. Quest'ultima presenta però include nel firmware un wrapper capace di intercettare le chiamate al suddetto slot e reindirizzarle all'1, aumentando in maniera notevole la compatibilità.
Quando scegliete un homebrew, quindi, occhio al Readme!
Ricordate sempre di scegliere la versione compilata per il vostro specifico modello di flashcard, o di scegliere le librerie relative in caso procediate voi stessi alla compilazione: eviterete numerosi grattacapi al momento di avviarla ed utilizzarla sul vostro DS.

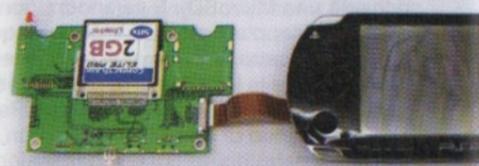
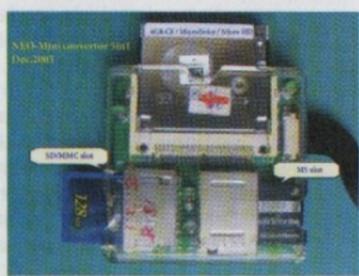
Slot 1 o Slot 2: questo è il problema!
Ancora indecisi su quale kit di sviluppo acquistare per il vostro Nintendo DS nuovo fiammante? Vediamo più in dettaglio i pro ed i contro di ciascun tipo di soluzione:

SLOT 2:

Pro
- Dimensioni contenutissime
- Eccezion fatta per la DS-Link, nessuna necessità di usare PassMe/PassCard o FlashMe
- Consumo quasi pari a quello del normale utilizzo con cartucce Nintendo
- Plug&Play: che sia il DS "cicciotto" o il Lite, basta inserirle e giocare
- Nessun bisogno di patcher esterni, almeno per la DS-X e in parte per la AceKard
- Permettono l'uso degli accessori Nintendo (il RAM Pack di Opera DS, il Rumble Pack e tutti gli altri aggeggi partoriti dalla perversa mente dei progettisti Nintendo)

Contro
- Assenza di supporto GBA.
- Assenza di memoria RAM integrata (per Opera Browser ed alcuni homebrew).
- Compatibilità con giochi ed homebrew variabile da modello a modello.

NEO SNK-MVS Convertor by NEOTEAM 2006

NEO FLASH: Questo è il team di sviluppo capitanato dal nostro amico NEO che, alcuni anni fa, ha creato la prima Flash Card per Nintendo DS. Ultimamente Neo ha prodotto accessori per le più diverse console e oggi è il team underground con la migliore lineup per quanto riguarda il retrogaming. Il prodotto che noi appreziamo di più è l'adattatore che permette di utilizzare cartucce MVS (Arcade) su Neo-Geo versione home (AES). Visti i prezzi che hanno raggiunto cartucce NeoGeo come Metal Slug 1 (quotata oltre i 1000 euro) questo è un'ottimo sistema per poter giocare sull'hardware originale titoli che sarebbero eccessivamente costosi per chi non è un collezionista. Le cartucce MVS hanno quotazioni che vanno dai 10 euro fino ai 150 e sono quindi adatte a tutte le tasche. Per maggiori informazioni: www.neoflash.com

> *"Neo Flash: il team Neo ha creato la prima flash card DS ma poi ha iniziato a lavorare su altre console..."*

Continua...

SLOT 2:

Pro

- Hardware collaudato.
- Supporto ai dump GBA ed a tutti gli homebrew.
- Compatibilità DS elevata e, sostanzialmente, paragonabile per tutti i modelli.

Contro

- I modelli più vecchi sono notevolmente ingombranti e, come la SuperCard, "particolari".
- Necessitano di patcher specifici per "preparare" i dump.
- Hardware sensibile alle modifiche software da parte di Nintendo, con necessità di aggiornare periodicamente firmware e patcher.
- Necessitano dell'uso di un PassMe/ PassCard o del FlashMe.

CONCLUSIONI:

In definitiva, tutto sta nell'utilizzo che volete farne: una card da Slot 2 vi offre compatibilità con gli oltre 2300 titoli del GBA, una RAM integrata per gli homebrew più esosi e mantiene lo Slot 1 libero. Viceversa invece, la nuova generazione di flashcards, con la sua struttura praticamente identica agli originali, offre minimo ingombro, funzionalità PassMe integrate, compatibilità quasi naturale con qualsiasi dump, consumo di batteria ridotto. Insomma, ad ogni giocatore la sua card!

un renamer automatico dei files. E qui cominciano le note dolenti: in quanto a compatibilità, è paragonabile ad una vecchia SuperCard, quindi intorno al 96% (nonostante il team rilasci aggiornamenti a ritmo molto regolare), e non include codice PassMe, probabilmente per evitare problemi con l'esercito di avvocati della Nintendo, il che vi costringe ad installare il FlashMe; non supporta il Drag&Drop, necessitando dunque di un patcher e. Infine, molti homebrew hanno problemi ad accedere alla memoria SD, aspettandosi di trovarla nello Slot 2. Tuttavia, per soli 30 , è un buon compromesso.

DS-X: finora considerata, a ragion veduta, la migliore scelta in termini di soluzioni Slot 1. Eletta "Card Truzza del Millennio", e tra poco scoprirete perchè, offre 4Gbit di memoria interna non espandibile (512 Mbytes al cambio), un collegamento USB 2.0 tramite cavetto in dotazione (color argento discoteca), lettore MP3/OGG incorporato, una coppia di tre LED multicolori capaci di accecarvi a ritmo mentre utilizzate la funzione media player o di farvi da torcia elettrica, funzionalità PassMe e compatibilità pressochè perfetta. Da dove viene questo ben di Dio? Facile: la cartuccia non solo ricalca in maniera perfetta la struttura dell'originale, ma grazie al codice PassMe, che per forza di cose deve essere estratto da un gioco Nintendo, riesce ad ingannare il DS e fargli credere di avere a che fare con un accessorio ufficiale. Idem con patate per i dump: una copia perfetta è indistinguibile dall'originale, no? Il firmware include anche un wrapper che garantisce piena compatibilità con gli homebrew compilati per il GBAMP che includano anche le fatLib (vedi box) e pieno controllo sui LED, che possono essere sia regolati per intonarsi con le pareti del salotto sia spenti per salvare batteria. E se vi state chiedendo dove sta l'inghippo, ve lo spiegho in tre numeri: 100 ...

AceKard: originariamente considerata come una DS-X con memoria espandibile, questa flash rispetta decisamente poche delle sue promesse, il che la rende sconsigliata, anche se la riportiamo per completezza. La deifinizione più corretta è "una DS-Link con PassMe", ecco cos'è la AceKard. Tralasciando qualche debolezza strutturale (la MicroSD non è coperta), iniziamo subito col dire che necessita, pur non patchando i dump, di un suo programma di gestione (al momento anche pieno di bug), ed utilizza un suo filesystem proprietario, il famigerato AKFS. Il che significa compatibilità praticamente zero con gli homebrew. Certo, la compatibilità coi dump è a livello della più costosa DS-X, ma sul piano dell'hacking DS ha più utilità una fetta di prosciutto. Meglio passare avanti.

Anche per le flashcard da Slot 1 esistono altre opzioni, che però allo stato attuale sono poco più di un soprammobile.

Qui si ferma la nostra breve carrellata sui kit di sviluppo per il Nintendo DS. Non mi resta che darvi appuntamento al prossimo numero per scoprire ancora qualcuno dei tanti segreti che il nostro portatile cela.

Evrain - www.gbarl.it

CORSO DI MICRO SALDATURE

TRUCCHI E SEGRETI DEL SALDATORE A STAGNO

Di Giampietro "Zingri"

Di seguito vengono riportati alcuni consigli importanti per eseguire nel modo più corretto possibile le saldature su circuiti stampati o tra gli stessi componenti elettronici, ovviamente ciò richiede da parte vostra di saper già utilizzare una serie di attrezzi tipo forbici, tronchesine, ecc. per la preparazione dei fili e dei componenti da saldare.
E' molto importante avere gli attrezzi giusti ma soprattutto saper usare quelli che già si possiedono, come ad esempio il saldatore, un attrezzo piuttosto usuale che nel caso delle saldature ricopre un ruolo molto importante.

- IL SALDATORE -

Come già accennato è uno degli strumenti più importanti per l'elettronica, anche se una certa importanza va ovviamente data all'elemento che lo accompagna, lo stagno.
La saldatura è considerata quasi un'arte, e necessita di un po' di allenamento e di un minimo di teoria per essere fatta bene.
Per prima cosa, se non abbiamo ancora un saldatore dobbiamo tener presente che esistono diversi saldatori in commercio, per questo motivo la nostra scelta potrebbe ricadere su modelli non idonei alle nostre esigenze.
In elettronica per esempio non servono potenze elevate quindi un saldatore con 15 - 20W di potenza risulta essere sufficiente per eseguire saldature sui circuiti stampati senza correre il rischio di danneggiare i componenti elettronici per surriscaldamento.
Lo stesso risulterebbe non idoneo nel caso di saldature da eseguire su cavi con spessore di 4mmq o per la saldatura alette di raffreddamento sul circuito stampato poiché in questo caso servirebbe un saldatore di circa 30 - 40W di potenza.
Le casistiche dei due esempi sopra riportati potrebbero essere risolti con un saldatore a doppia potenza, il quale è dotato di un tastino posto sull'impugnatura, vedi figura, che serve a raddoppiare la potenza di normale esercizio .
Un consiglio è quello di evitare i saldatori istantanei (comunemente chiamati a pistola per via della forma) in quanto hanno potenze in gioco elevate e sono poco maneggevoli a causa dell'ingombro e del peso, allo stesso modo sono da evitare quelli acquistati presso le bancarelle a basso costo, sprovvisti di marchio CE che garantisce il rispetto delle norme di sicurezza.
Non risparmiate sul saldatore deve essere buono sia a livello qualitativo che di sicurezza, inoltre deve essere un modello che dia all'utilizzatore la ossibilità di sostituire le punte usurate, deve essere maneggevole ed avere la punta fina.

- I PRIMI PASSI -

Sono quelli più importanti da seguire, poiché ci daranno sicurezza sull'uso del saldatore, mettete in preventivo anche qualche scottatura, fa parte del gioco.
Se si è in possesso di un saldatore nuovo basta collegarlo alla presa ed attendere dai 3 ai 5 minuti prima che arrivi alla temperatura di regime.
Su un modello usato va eseguito un controllo sullo stato della punta, nel caso in cui risulti consumata procedere con la sostituzione, al contrario, se necessita solo di una pulita, potete usare una spugnetta o un panno di cotone umidi, ma attenzione perché andrebbe pulita a caldo e rischiate di scottarvi.
La facilità di esecuzione delle saldature, dipendono da diversi fattori di seguito elencati:
-Dalla temperatura e dalla qualità della punta del saldatore;
-Dalla pulizia delle superfici da saldare;
-Dalla qualità dello stagno;
ed ovviamente da voi stessi.
Vediamo punto per punto come risolvere ogni situazione.
Aggiungiamo solo che per verificare il raggiungimento di una adeguata temperatura basta sciogliere un po' di stagno sulla punta del saldatore e verificare il suo facile scioglimento.
Il punto due potrebbe essere o meno un problema a seconda che le superfici siano sporche o molto sporche. Infatti, di solito, basta l'acido contenuto nell'anima del filo di stagno a favorire la pulizia dei contatti da saldare. Nel caso in cui, i contatti risultassero davvero molto sporchi potrebbe essere necessario asportare preventivamente l'ossido con una piccola spazzola, con la punta del giravite o con prodotti disossidanti in vendita presso i negozi di componenti elettronici.
Lo stagno dovrebbe essere scelto con le caratteristiche di una lega Sn/Pb al 60/40% con anima interna contenente flussante, e con uno spessore del filo che va da 0,7 a 1 mm.

La cosa da evitare, quando si salda, è quella di sciogliere lo stagno sulla punta del saldatore per poi depositarlo sulle aree da saldare; così facendo tutte le caratteristiche del flussante interno allo stagno verrebbero mandate "in fumo" vanificando i benefici effetti sulla pulizia dei contatti rischiando inoltre di effettuare una saldatura fredda.
La migliore saldatura è quella che si ottiene ponendo il saldatore sulle due parti da saldare, scaldandole leggermente per qualche secondo e sulle quali verrà applicato in seguito il filo di stagno che dovrebbe sciogliersi e collegare assieme le due parti. Ovviamente occorre fare molta attenzione a non surriscaldare troppo quei componenti molto sensibili al calore come transistor o integrati di diverso tipo.

La giusta quantità di stagno non è né troppa né poca: cosa significhi questa cosa potrete vederlo voi stessi con alcuni esperimenti e con l'osservazione di circuiti già fatti.
Di vitale importanza anche il comportamento "post saldatura", dopo aver disciolto la giusta quantità di stagno fra i due contatti da saldare ed averlo fatto nel modo corretto è bene non accelerare il processo di raffreddamento della saldatura evitando di soffiarci sopra, si rischia di opacizzare la saldature.

Per saldatura fredda si intende una saldatura non ottimale che non realizza quindi un perfetto contatto elettrico fra le due parti; questa è determinata spesso dal fatto di sciogliere lo stagno sulla punta del saldatore per poi applicarlo sulle zone da saldare. Essa si presenta ruvida mal distribuito intorno al terminale ed ha un aspetto opaco.

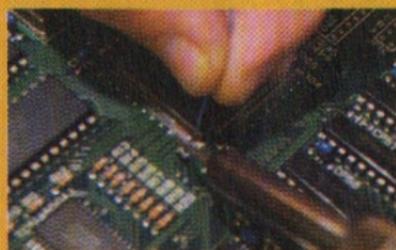
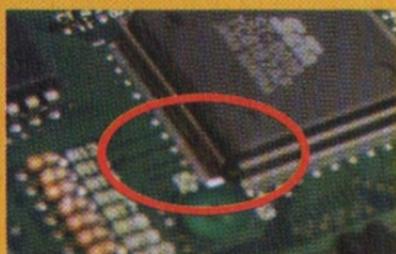
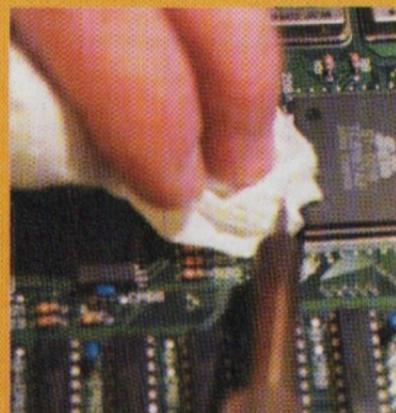
Una saldatura è perfetta quando trà la piazzola di rame e il terminale del componente si forma un cono di stagno di aspetto lucente.

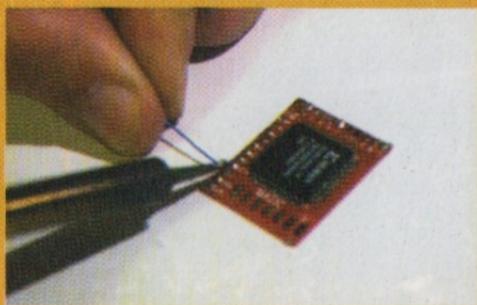
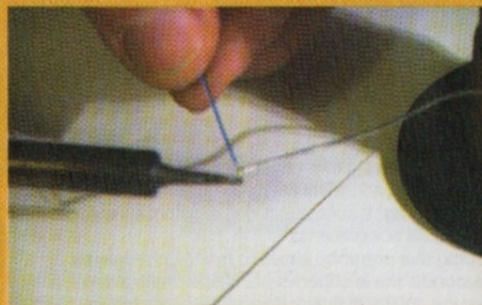
Ma come diventare esperti in questo campo? Molto facile: applicate le regole di cui sopra ed allenatevi su vecchie schede, su spezzoni di fili di rame, etc. Provate anche a simulare una saldatura fredda sciogliendo lo stagno sulla punta del saldatore usandolo poi per unire tra loro spezzoni di filo o delle resistenze per esempio, poiché risultano essere componenti abbastanza robusti e si prestano bene per l'esecuzione di qualche esperimento.
Visto qual'è la differenza fra questa ed una saldatura fatta a regola d'arte?

Più si salda e più si diventa esperti, e un po' come quando si inizia a guidare l'auto, all'inizio ci si sente impacciati, un pò insicuri, ma poi pian pianino tutto si supera e si comincia a diventare padroni del mezzo, questo per dirvi che prima di avventurarvi in saldature impegnative è bene che proviate ad eseguire più saldature possibili su circuiti rotti, dove in genere e presente anche qualche piazzola vuota, sulla quale è possibile saldare i componenti o dei fili di rame. Inoltre non mi stancherò mai di ripetere di fare attenzione alle scottature poiché vi assicuro che all'inizio possono capitare se ci si distrae mentre si utilizza il saldatore.

CORSO DI MICRO SALDATURE

L'esperto dice...

USIAMO LA CERA: Generalmente prima di saldare i fili sui pin degli integrati è buona regola passare un pò di flussante stendendolo con un pennello su tutti i pin, questo per facilitare l'adesione dello stagno ma soprattutto per evitare che lo stagno in esubero possa collegare accidentalmente tra di loro alcuni dei pin dell'integrato, rendendoci poi la vita difficile per rimuoverlo. Il flussante in eccesso può essere rimosso con dell'alcool isopropilico. Un altro metodo sicuramente più economico e di facile reperimento e quello di usare la cera al posto del flussante, non dico che abbia proprio lo stesso effetto, ma ci si avvicina molto, basta scioglierlo sulla zona interessata per poi...

eseguire tranquillamente la saldatura. A fine attività basta poggiare un pezzo di carta assorbente sulla cera solidificata, avvicinare la punta del saldatore toccando leggermente la carta, per fare in modo che la cera sottostante si sciolga, e venga assorbita dalla carta stessa.

TIPS & TRICKS:

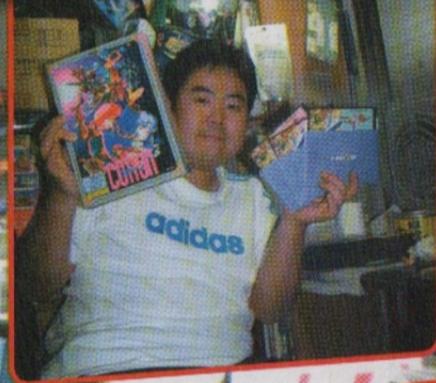
Alcuni consigli potrebbero risultare molto utili nel corso della vostra pratica.
Se avete un portasaldatore usatelo, in alternativa potrete usare un lamierino o un posacenere per poggiarlo, in modo da evitare bruciature sul piano di lavoro. Inoltre se avete a disposizione un saldatore a doppia potenza evitate di tenere premuto il tasto per farlo scaldare più velocemente, così facendo ridurrete la vita stessa del saldatore.
Saldare dei nuovi componenti e piuttosto facile, poiché i terminali dei componenti elettronici, detti reofori, sono preventivamente stagnati dal produttore, mentre al contrario, se dovete saldare dei fili elettrici, consiglio di stagnarli prima di saldarli procedendo nel seguente modo : Rimuovete gli ultimi 5 mm di guaina , ho detto solo 5mm perché poi vedrete che alcuni tipi di guaina, nel momento in cui andrete a stagnare il filo, si ritirano scoprendo ulteriore filo di rame, quindi ordinate i fili con le dita in modo da renderli compatti e facendogli assumere una forma cilindrica, a questo punto siamo pronti, poggiate il saldatore in una posizione stabile possibilmente in piano (usate un lamierino metallico o il posacenere per esempio) facendo assolutamente attenzione a non poggiare direttamente la punta ma il manico del saldatore, poiché parte del calore prodotto dal saldatore verrebbe dissipato dagli oggetti che entrano in contatto con la punta degradando le prestazioni del saldatore. Fatto ciò con una mano poggiate la parte del filo da stagnare in orizzontale sulla punta del saldatore, mentre con l'altra mano avvicinate il filo di stagno toccando la superficie del filo di rame, l'operazione deve essere eseguita velocemente, altrimenti rischiate di bruciare la guaina del filo, non mettete troppo stagno e fate in modo che la stagnatura diventi di colore argento lucido.

Fatevi una scorta di fili stagnati, così farete pratica ed allo stesso tempo potreste usarli per le saldature sui circuiti stampati. Esiste in commercio un tipo di filo talmente sottile che può essere saldato direttamente sui pin di un integrato, si trova in rocchetti da 100 mt o sfuso, si chiama: WIRE WRAP.

ASAPON TOP10
SELEZIONI COLLEZIONE RETRO

In ogni numero di GAMERS inviteremo un ospite un po' speciale a stilare la prorpia classifica dei suoi videogiochi preferiti. Questa è la Top 10 dei dieci videogiochi che Asapon consiglia di provare almeno una volta a tutti i lettori di GAMERS. I titoli selezionati spaziano negli ultimi 20 anni di produzioni giapponesi. Ovviamente un sistema facile per provare questi videogiochi sono gli emulatori, ma se avete la fortuna di mettere le mani su un pezzo originale non fatevi scappare la possiiblità di aggiungere un pezzo importante della storai videoludica nella vostra collezione.

1. **LAND STALKER** (Mega Drive)
2. **Legend of Zelda: Twilight Princess** (Wii)
3. **PuLiRuLa** (Sega SATURN)
4. **CHELNOV** (X6800)
5. **ALIEN SOLDIER** (Mega Drive)
6. **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GameCube)
7. **NINJA GAIDEN** (Family Computer)
8. **Prince of Persia** (PC Engine)
9. **The Legend of Zelda** (Family Computer)
10. **Animal Crossing** (Nintendo DS)

XEXEX
Arcade prodotto dalla Konami nella 1991. Si tratta di uno shoot'em up a scorrimento orizzontale. Non ebbe un grande successo commerciale ma diventò subito oggetto di culto per gli appassionati Giapponesi di sparatutto.

GIAPPONE:
ASAPON ROOM
LA STANZA DI UN GAMER
BEST SELECTION:
TWIN BEE
PASOCON X68000
TwinBee
adidas
ASAPON: Questo nostro amico è un famoso scultore giapponese di statuette in vinile e toys giapponesi. In baso potete ammirare la figure che ha realizzato in collaborazione con la nostra fotografa Julie per il suo progetto SAMURAI GIRL. Asapon è un vero appassionato di videogiochi e a casa ha una collezione incredibile di retrogames. Nelle foto potete ammirare una selezione dei pezzi che ama in modo particolare.
IN QUESTO FORNO A MICROONDE ASAPON "CUCINA" LA CENA E SCALDA ALCUNI MATERIALI CHE UTILIZZA PER I PROPRI MODELLI...
CAPCOM
BEST SELECTION:
STRIDER X68000
LA CONVERSIONE DEFINITIVA!

MOD E SALDATURE DI: ZINGRI
SCHEMA ORIGINALE: KITORA

TECNICA:

PLAYSTATION 2 MODDING

COME POTENZIARE LA TUA PS2

Di Gabriele Coronica

Le console sono sempre state sinonimo di sistema chiuso, ma negli ultimi anni a venire le modifiche hardware e software hanno aumentato moltissimo le potenzialità di macchine come la Playstation 2 e l'Xbox. Grazie infatti ad una grande comunità di appassionati sparsi in tutto il mondo, i programmi homebrew si sono diffusi alla grande sulle home-console (e ultimamente anche su quelle portatili, come la PSP e il Nintendo DS), rendendo il loro uso simile ad un normale Personal Computer. In questo numero di Gamers vi daremo una vasta panoramica su tutte le offerte relative al modding della Playstation 2.

PRIMA DI COMINCIARE

Quello di modifiche e copie di backup è un argomento piuttosto delicato, ed è per questo che ci teniamo a scrivere queste righe prima di iniziare l'articolo vero e proprio. L'intera redazione di Gamers non è responsabile di eventuali danni a cose e/o persone causate nel tentativo di seguire quanto scritto in questa guida. Se durante l'installazione di una modifica o di un programma non sapete come proseguire, è meglio rinunciare e chiedere subito aiuto a persone specializzate, onde evitare dei danni indesiderati. Munitevi sempre degli strumenti necessari e verificate le vostre capacità tecniche prima di intraprendere qualsiasi operazione. GAMERS è contraria alla pirateria, le spiegazioni relative all'uso delle modifiche universali sono presenti solamente per utilizzare quest'ultime in maniera lecita, ovvero per abilitare la possibilità di leggere qualsiasi gioco originale (anche d'importazione dall'America e dal Giappone) e software autoprodotto o comunque realizzato per la libera distribuzione.

IDENTIFICARE LA VERSIONE DELLA PLAYSTATION 2

Prima di installare qualsiasi modifica hardware all'interno del monolite nero di Sony, è necessario riconoscere di quale versione siete in possesso. Esteticamente, "PS2 slim" a parte, paiono tutte uguali, ma cambiano le schede madri e la disposizione dei componenti. Per scoprire che versione di Playstation 2 avete, basta dare un'occhiata a quanto scritto sulla parte posteriore della console, vicino al codice a barre: SCPH-30004 (Versione 3: 10 viti sulla base coperte da tappini di plastica), SCPH-3000xR (Versione 4: 6 viti sulla base coperte da tappini di plastica, nella parte inferiore è impresso un avviso di pericolo "Electric-Shock"), SCPH-30004 R (Versione 5: identica alla V4, con l'aggiunta che si vedono 3 viti dietro lo slot d'espansione), SCPH-30004R (Versione 6: variante della V5, con il connettore dei pulsanti invertito), SCPH-39004 (Versione 7: simile alla V5, ma con una disposizione dei componenti che rende molto più facile il modding), SCPH-39006 (Versione 8: non

HARDWARE MODDING:

MODIFICHIAMO LA MEMORY CARD PS2

In questo numero vedremo come eseguire una piccola modifica alla memory card per la Playstation 2, che consiste nell'installare all'interno della stessa due led: uno per la verifica dell'alimentazione (Power) e l'altro per la visualizzazione dell'accesso in scrittura e lettura sulla memory card. **Prima di iniziare** con l'attività tengo a precisare che bisogna fare molta attenzione a come si lavora su circuiti stampati in tecnologia SMD (Surface Mounted Device), essendo componenti di

piccole dimensioni, se vengono riscaldati eccessivamente con il saldatore rischiano di saltare via o di danneggiarsi, a causa di ciò la redazione non si assume la responsabilità degli eventuali danni arrecati alla memory card e da questa alla console. **Siete Pronti?**
Procedere seguendo attentamente tutti i passi, anche se in realtà è più facile di quanto sembri. Per prima cosa togliere le due viti sottostanti, dopodiché si deve far scorrere la parte superiore in dietro per poi sollevarla. Una volta rimosse le coperture in plastica bisogna praticare per mezzo di un taglierino o tronchesine, le due fessure che serviranno ai led.

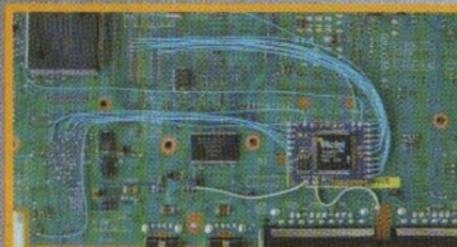
Munirsi di giravite ed eliminare la vernice protettiva del circuito stampato nei punti indicati dallae frecce nella pagina successiva..

Identificare la versione della propria Playstation 2 è semplicissimo!

commercializzata in Italia), SCPH-50004 (Versione 9: commercializzata in Italia da settembre 2003, si tratta di una versione evoluta della V7), SCPH-50004a (V10: commercializzata in Italia da dicembre 2003, scheda madre ridisegnata rispetto alla V9), SCPH-50004b (V11: non commercializzata in Italia), SCPH-70004 (Versione 12 e 13: si trattano della PS2 slim, che ha dimensioni ridottissime rispetto alle precedenti, e per i dischi non ha più il carrello ma lo sportellino), SCPH-75004 (Versione 14: PS2 slim), SCPH-7xxxx (Versione 15 e 16: PS2 slim).

Modifica Software

Se volete rendere universale la vostra console, e nello stesso tempo non volete invalidare la garanzia, allora molto probabilmente la modifica software è quella che fa per voi. Se siete in possesso di una Playstation 2 classica (ovvero fino alla V10), allora dovrete acquistare una "Slide Card" o il "Flip Top", mentre se avete una PS2 slim, dovrete comprare lo "Slim Tool – Magic Keys 2" oppure il "Flip Top V12". Inoltre, e questo vale per tutte le versioni della console, è indispensabile procurarsi i dischi Swap Magic, che sono dei dischi d'avvio che devono essere utilizzati per effettuare lo swap (scambio disco), necessario per avviare i giochi Playstation 2 import o di backup tramite l'uso degli strumenti citati in precedenza. Il CD dello Swap Magic serve per l'avvio di giochi su CD-R, mentre il DVD Swap Magic per i titoli su DVD-R. La procedura da seguire è molto semplice e veloce: inserire il disco Swap Magic corrispondente al formato del gioco che si vuole avviare (usare Magic Swap CD per avviare un gioco su CD, usare Swap Magic per avviare un gioco PS2 su DVD), resettare la console e attendere che appaia sullo schermo la scritta "insert disc", estrarre il disco utilizzando la "Slide-Card" o il "Flip-Top", effettuare lo scambio disco inserendo il backup o il gioco Playstation 2 d'importazione e richiudere il carrello (o lo sportello, nel caso della PS2 slim) sempre utilizzando la "Slide Card" o il "Flip-Top", premere X sul gamepad e il gioco verrà caricato. Durante l'avvio con Swap Magic, compariranno dei colori che hanno un preciso significato: blu (i dati sono corretti, e il gioco sta per essere caricato), rosso (i dati non sono stati letti in maniera corretta, e quindi il gioco non verrà avviato), verde (i dati sono corretti, ma il lettore fatica a leggerli). Non è possibile utilizzare lo Swap Magic per avviare programmi

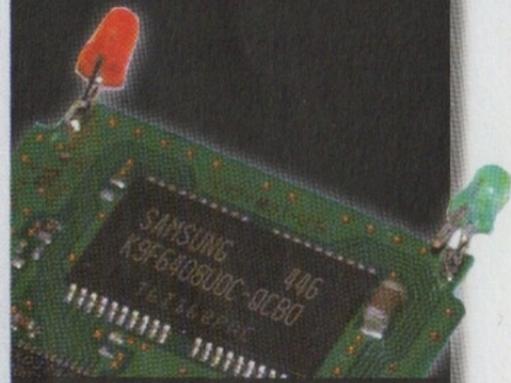
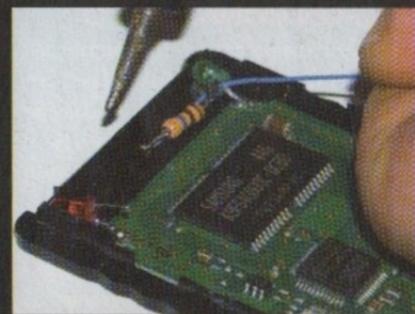
Il pinguino di Linux è arrivato anche su Playstation 2!

La modifica Matrix Infinity in tutta la sua "bellezza"...

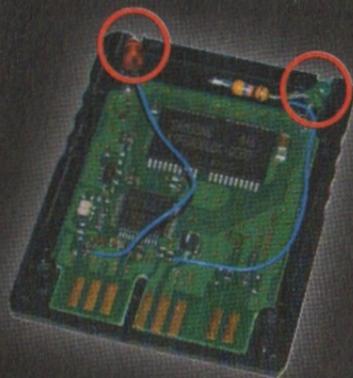
homebrew (primo fra tutti "PS2 Reality Player", che permette di leggere file Mp3 e Divx senza problemi) e per caricare giochi backup o import Playstation/PSone.

Modifica Hardware

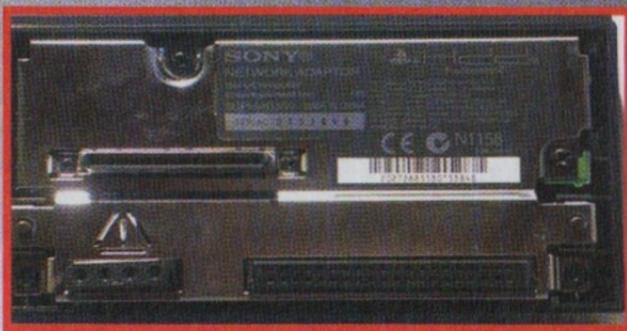
Perché mai dovrei perdere la garanzia installando un chip, quando con un procedimento software posso già giocare alle copie di backup e d'importazione? La risposta è molto semplice: una modifica hardware stressa di meno la lente del lettore, permette un avvio più semplice e rapido dei giochi ed è in grado di caricare tutte le applicazioni homebrew attualmente disponibili (emulatori, lettori multimediali, eccetera...). La differenza di prezzo tra una modifica hardware e una software non è così elevata come si possa normalmente pensare, e solo con un chip interno si possono sfruttare al 100% le potenzialità della home-console Sony.
Attualmente in commercio ci sono moltissimi modchip per Playstation 2 che non richiedono lo swap del disco per l'avvio dei giochi. Hanno caratteristiche molto simili e dei prezzi differenti, ma come in tutte le cose, ci sono quelli buoni e quelli da lasciar perdere. Le modifiche che ci sentiamo di consigliarvi sono: Matrix Infinity (semplicemente il migliore, poi vi spiegheremo il perché), O2 (purtroppo attualmente fuori produzione, permette di giocare online con i giochi backup), DMS4 Pro (ottimo se si ha intenzione di avviare i giochi dall'hard disk, grazie al software integrato "Toxic OS"), MODBO 745 (modchip con un buon rapporto prezzo/prestazioni), TitanSX3 oppure MegaSX2+ (ideali per chi vuole risparmiare e non ha grosse pretese).
Se vogliamo elencare tutto ciò che riesce a fare oggi una Playstation 2, la cosa migliore da fare è descrivere tutte le funzioni della modifica Matrix Infinity (http://www.infinitymod.com): Devolution Mode 1 (avvio di applicazioni, come lettore multimediale, direttamente da Memory Card), Devolution Mode 2 (avvio di applicazioni tramite l'hard-disk), Autoboot giochi PS1/PS2/DVD Video (senza procedure di reset), DVD Region Free (operazione automatica che permette l'avvio di dischi DVD di qualsiasi regione), RGB green fix (automatico, funziona con ogni tipo di cavo video), supporto per i DVD9 (DVD a doppio strato), disattivazione protezione Macrovision, NTSC fix (i giochi vengono visualizzati a schermo intero), Stealth mode (disattiva

HDAdvance è il Network Adapter, l'ideale per avviare i giochi dal disco rigido

Attenzione: Saldare i terminali dei due led corrispondenti al catodo (-) seguendo la figura riportata nella pagina precedente. Alla fine il tutto si presenta come in figura:

Saldature: Collegare una resistenza da 450 / 470 Ohm sul led e sul punto indicato dallo schema. Poi collegare il secondo led.

Mettere del nastro isolante sotto la resistenza per evitare dei corto circuiti

Verificare che i fori praticati nell'involucro della memory card corrispondano ai led installati.

Ricontrollare tutto prima di richiudere la memory card, meglio evitare sorprese.

DESCRIZIONE E PROVA DI FUNZIONAMENTO

Il circuito è semplicissimo ed è formato da due Led (di bassa potenza) e una resistenza. La resistenza prende il positivo dal contatto N° 5 e la porta al primo led che indica la corretta alimentazione della scheda (power). Il secondo led deve essere collegato al contatto n° 8 dove è presente il segnale del bus dati della console. Le saldature possono essere effettuate direttamente sui contatti della memory card oppure nei punti di prelievo visualizzati in figura, è stata una mia scelta non utilizzare le piazzole di contatto per non rovinarle con lo stagno, poiché si correrebbe il rischio di danneggiare la console. Finito di collegare i fili, siamo pronti per richiudere la memory card, stando molto attenti a non strappare i fili durante la chiusura dell'involucro. Installate la memoria, e se tutto è andato liscio vedrete i due led accesi con quello di sinistra che incrementa la luminosità ad intermittenza nel momento in cui c'è attività

Vista posteriore per il Network Adapter. Da notare il connettore IDE che permette di collegare un normale hard-disk alla Playstation 2 e renderla ancora più interessante come macchina per il gioco e, come stazione multimediale e ovviamente per il videogame hacking.

il modchip), Sleep mode (spegne automaticamente il modchip quando non viene utilizzato per garantire un'elevata stabilità), compatibile al 100% con i giochi multi-disco, firmware aggiornabile tramite CD-R oppure Memory Card, CD-lens safe (evita il danneggiamento della lente del lettore).
Vi ricordiamo inoltre che su tutte le "PS2 slim" è fondamentale installare anche il fix salvalaser oltre alla normale modifica: il fix è composto da quattro diodi, e protegge le bobine laser da eventuali blocchi o picchi di tensione.

Utilizzo del disco rigido

La Playstation 2 (dalla V2 alla V11) supporta l'hard-disk interno tramite l'utilizzo del Network Adapter (venduto separatamente), che oltre a darvi la possibilità di giocare in rete, è in grado di connettere alla console qualsiasi disco rigido IDE da 3,5" (gli hard-disk Serial ATA non sono supportati). Non esiste una dimensione minima in termini di gigabyte, è importante però formattare il disco rigido in FAT32 e non NTFS. Il programma per avviare giochi dall'hard-disk si chiama HDLoader (oppure HDAdvance, il suo clone). Se non disponete di una modifica hardware, si può comunque caricare il programma tramite un CD, altrimenti, se il vostro modchip supporta il "devolution mode", potete copiare direttamente il software all'interno della Memory Card. Per installare un gioco sull'hard-disk si può procedere in tre modi: PS2 HD (copia dei dati dal lettore della console al disco rigido), PC HD (copia attraverso il computer con utility come "hdl-dump" e "WinHIIP"), PC PS2 HD (copia sfruttando il collegamento LAN tra il PC e la Playstation 2). Per quanto riguarda la "PS2 slim" (dalla V12 alla V16), il discorso è totalmente differente: la versione compatta della Playstation 2 infatti ha già il Network Adapter integrato, e non è possibile collegare un hard-disk IDE senza aprire e modificare la console. Tuttavia, degli sviluppatori hanno creato i programmi "Usb Estreme" e "Usb Advance" per far riconoscere alla "PS2 slim" un qualsiasi disco rigido esterno collegabile tramite porta USB. In questa maniera potrete sfruttare l'hard-disk nelle ultime versioni della Playstation 2, anche se i caricamenti saranno più lunghi rispetto agli hard-disk IDE (a causa della porta a bassa velocità USB 1.1). Un'altra alternativa è l'HD Combo, un case che permette di installare internamente un hard-disk IDE con un cassetto comodo e pratico senza fili e adattatori esterni. Quest'ultima soluzione invalida la garanzia. Circa l'80% dei giochi Playstation 2 disponibili sul mercato sono compatibili con i software citati in precedenza.

LEGGE E MODCHIP...

La modifica delle console tramite modchip (o software ad hoc) solleva, come è noto, importanti problemi giuridici. Il panorama internazionale, sul punto, è abbastanza confuso. Alcuni Stati stanno pensando di provvedere con norme specifiche; in altri Stati le grandi case produttrici di console stanno già affrontando vigorosamente, in Tribunale, gli importatori, i distributori e i produttori di modchip; in altri Stati, infine, si sta discutendo sulla legittimità o meno dell'utilizzo di tali chip.
In questa finestra sulle problematiche legali del modding e delle emulazioni, si cercherà, in termini semplici, di fare un po' di chiarezza sulla situazione attuale. La notizia più recente viene dall'Australia, apparsa due mesi fa su QJ (http://www.qj.net/) e su altri siti della terra dei canguri e che ha fatto il giro del mondo: è stata resa pubblica una proposta di legge pensata esplicitamente per proibire l'utilizzo dei modchips. Gli utenti di console per videogiochi modificate rischierebbero multe fino a 6.600 dollari australiani, i distributori di tali sistemi multe fino a 65.500 dollari e fino a cinque anni di galera. La legge coprirebbe le ipotesi della distribuzione, offerta, fornitura e comunicazione di tali sistemi, e consentirebbe di estendere responsabilità a bloggers e giornali che dovessero illustrare come rompere i sistemi di protezione dalla copia. Nel 2007 seguiremo l'evoluzione di questa proposta.
Negli Stati Uniti d'America, intanto, Divineo e altri due rivenditori di modchip sono sotto accusa (9 milioni di dollari di danni) in una causa intentata da Sony. Un giudice federale li ha ritenuti responsabili di "trafficare" con i modchip e con un'applicazione (HD Loader), che permetteva ai possessori della PS2 di rippare e memorizzare giochi su un hard disk collegato al sistema. In questo caso, i modchip sono incappati nelle previsioni restrittive del DMCA, la normativa statunitense in tema di diritto d'autore e tecnologie. Sempre la Sony, in Regno Unito, nel 2002, aveva ottenuto una vittoria contro Channel Technology, un importatore inglese di modchip (il russo "the messiah") per PS2. In Italia, al contrario, il tribunale di Bolzano, nel dicembre 2003, aveva ritenuto legittime le modifiche; per il giudice bolzanino "si può affermare con tranquillità che la funzione primaria e prevalente dei chip non è affatto quella di consentire l'uso di copie pirata, ma bensì di superare ostacoli monopolistici e di meglio utilizzare la playstation". Per questa giurisprudenza, se il chip è utilizzato per leggere dischi (originali!) di importazione, per leggere dischi prodotti da società diverse da quella che ha prodotto la PS, per leggere la copia di sicurezza del software che la legge italiana consente di procurarsi, per leggere supporti di contenuto diverso da quello originariamente previsto, ma sicuramente legali e per consentire di sfruttare tutte le capacità della playstation come computer, il comportamento dell'utente è del tutto legittimo.
Giovanni Ziccardi - www.ziccardi.org

>>TECNICA:

XBOX 360 HACKER GUIDE

La Next-Gen compie un anno con la prima nata ovvero la xbox360. La nuova console di casa Mircosoft è stata lanciata nel mercato il 22 novembre del 2005 sul suolo americano e il 2 dicembre dello stesso anno nel nostro paese, riscuotendo fin da subito un successo senza precedenti se paragonato alla prima xbox. La xbox360, seppur nel suo piccolo, è un gioiello di potenza pura con una velocità mai vista prima su una console.

Testo di Luigi Medda

Perché modificare il 360 e quando è nata la modifica

Alcune persone che modificano la propria console lo fanno per motivi illeciti, ma modificare una console permette di massimizzare le potenzialità di una macchina: ad esempio poter giocare con giochi import che non verranno tradotti in italiano (come IDOLMASTER presentato in questo numero di GAMERS), far girare i programmi homebrew o utilizzare la copia di backup del proprio disco originale, magari perché in versione speciale, per evitare di rovinarlo.
GAMERS è contro la pirateria quindi vi invitiamo ad acquistare solo giochi originali.
La storia dell'hack su xbox360 ci riporta a pochi mesi dall'uscita della console quando un noto hacker della scena undergorund ammise di essere riuscito a far partire delle copie di backup sul proprio xbox360 semplicemente modificando opportunamente il firmware del lettore. Questa persona conosciuta come TheSpecialist pur essendo riuscito nell'impresa non rilasciò pubblicamente il suo lavoro. A metà maggio un altro stimato hacker noto come Commodore4eva rese pubblico il suo primo lavoro riguardante l'hack dei lettori Samsung-Toshiba ed il mese successivo quello per i lettori Hitachi-Lg. Inizialmente tali modifiche non erano semplicissime da attuare e riportavano bug evidenti, mentre oggi possiamo dire che con gli hack e le modalità di flash attuali chiunque, con la dovuta cautela, può modificare la propria console senza problemi.
C'è da precisare che esistono diversi tipi di modifica per xbox360, in particolare possiamo distinguerle in due categorie: software ed hardware. L'unica differenza nelle soluzioni hardware è la possibilità, a seconda del modchip, di disabilitare la modifica per l'accesso al servizio Xbox Live, anche se al momento è indifferente che sia attiva o no la modifica in quanto la Microsoft non ha preso ancora contromisure. Dal canto suo la soluzione software, che è trattata su questo articolo, a differenza di quella hardware, che lascia evidenti segni di manomissione ed ha un costo abbastanza alto, non lascia nessun segno di manomissione se il lavoro viene eseguito con particolare attenzione ed ha un costo praticamente nullo.

Svestiamo l'xbox360

Per effettuare la modifica dovremo aprire la console in modo tale da poter collegare il lettore al pc.
Iniziamo rimuovendo la faceplate infilando le dita nell'apertura presente sul fronte della console (dove ci sono le porte usb), e tiriamo in avanti sino a che non si stacca, successivamente rimuoviamo l'hard disk se presente. Ora viene la parte importante, sul fronte della console è presente il sigillo di garanzia (Fig.1).
Per rimuovere il sigillo abbiamo bisogno di un taglierino, pinzette, nastro, panni e di un normale phon asciugacapelli. Circoscrivete la zona con del nastro adesivo e panni (Fig.2), in modo tale indirizzare il calore solo in una zona ristretta e prevenire danneggiamenti della scocca.

Fig.1 - Sigillo di garanzia

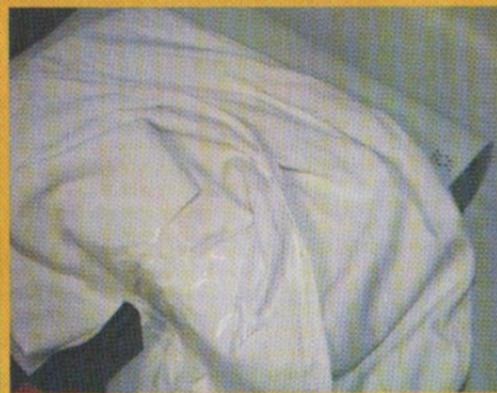



Fig.2 - All'opera col phon
Scaldate il sigillo per bene (bastano 20-30 secondi) poi delicatamente iniziate a scollare il sigillo facendo attenzione che non rimangano residui attaccati alla parte bianca (non è un normale sigillo, se rimosso a freddo si rompe), aiutatevi con un taglierino e delle pinzette. Una volta rimosso riponetelo un una scatoletta pulita, va bene anche una custodia per cd. Il sigillo, riposizioniamolo al suo posto solo se se vogliamo rimettere a posto il nostro 360 proprio come prima, lasciamolo nella scatoletta in modo tale che se vogliamo aggiornare successivamente l'hack non corriamo il rischio di rovinarlo.
Ora dovremo rimuovere le due retine grigio scuro presenti ai lati (Fig.3 e Fig.4).

TECNICAL HACKERS:

HARDWARE 360

L'xbox360 ha sorpreso non poco col suo processore Xenos a 3 cores da 3.2Ghz ciascuno, il cervello pensante della macchina, sviluppato da IBM e derivato dai Power-PC, ovvero i super Pc utilizzati negli studi professionali per la realizzazione delle animazioni 3D di alto livello. La scheda grafica è, sviluppata da ATI, di nuova generazione, non ancora presente per il mercato Pc, avanti di almeno una generazione rispetto alla controparte Sony, con 10mb di ram incastonati sulla GPU funzionati alla frequenza del processore, oltre alle nuove Ram 512MB GDDR3 super veloci da 700Mhz condivise con la scheda video. In aggiunta la console è dotata di joypad e microfono wi-fi, hard disk da 20GB e tanti altri accessori innovativi. Recentemente è stato rilasciato come periferica esterna addizionale il nuovo lettore esterno HD-Dvd, principale concorrente del blueray, per la riproduzione in alta definizione dei filmati.

Fig.3 - Xbox360 lato vuoto

Fig.4 - Xbox360 lato hard disk

Una volta rimosse le retine guardiamo il retro della console, vedremo 7 fessure , aiutiamoci con un giravite molto piccolo per sganciarle, oppure costruiamo un kit facendo dei segni in corrispondenza dei fori su dei pezzi di plastica ricavati da una campana per cdrom e ritagliamo con un taglierino (Fig.5). Sentirete un click quando le alette si sganciano.

Fig.5 - Ganci sul retro della console

Una volta sganciato interamente il retro passate alla parte anteriore, anche qua sono presenti dei gancetti, 4 in totale, aiutatevi con lo stesso giravite per sganciarli (Fig.6).

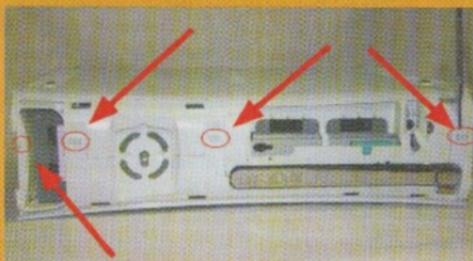



Fig.6 - Ganci sul fronte della console

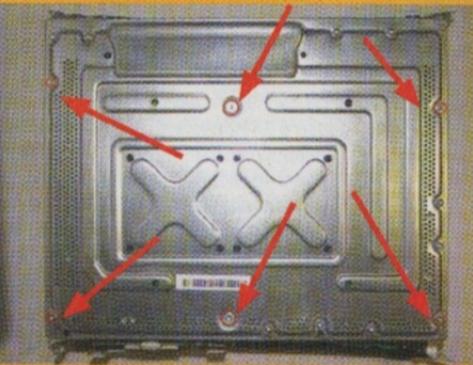



Fig.7 - Le 6 viti da rimuovere

Ora rimuoviamo la cover inferiore, vedremo la scocca interna della macchina, in essa sono presenti decine di viti a noi interessano 6 di queste, che andranno svitate con un giravite torx T-10 (Fig.7).
Una volta rimosse le viti giriamo la console, con la cover bianca rivolta verso l'alto e sganciamo il tasto di espulsione del lettore dalla cover (Fig.8).

Fig.8 - Tasto espulsione disco

Fig 9 - INTERNO CONSOLE

A questo punto possiamo rimuovere la cover con la lamiera abbinata (Fig.9).
La console a questo punto è pronta per passare alla fase di modifica.

DI CHE COSA HO BISOGNO? CHE LETTORE HO?

La procedura di modifica va fatta tramite l'ausilio del pc, questo deve essere dotato di porte serial-ata compatibili con periferiche atapi ed in aggiunta lo stesso deve poter lavorare in modalità "non raid", quindi in sata mode, ide mode o normal mode, verificate ciò dal manuale della vostra scheda sata. Con i lettori Hitachi è possibile usare anche gli adattatori sata-to-usb (utile se si ha solamente un notebook).
Le modalità di hack variano a seconda del lettore che avremo per le mani (Fig.10).

Fig10 - Distinguere il modello di lettore
Sopra il lettore, nell'etichetta, è riportata la versione del firmware del lettore. Al momento tutte le versioni di firmware presenti sui due lettori 360 sono modificabili, che sono: ms25 ed ms28 per Samsung e da v32 a v59 per Hitachi, ad eccezione di una particolare versione che richiede una procedura particolare. Il lettore Hitachi-Lg con versione di firmware v0078 non è modificabile tramite il flash diretto del firmware via pc, esso può essere modificato dissaldando fisicamente la eprom dal lettore e aggiornandolo tramite programmatore esterno (es. Willem) oppure tramite l'ausilio di un modchip.

Vediamo di capire come collegare il lettore al pc.
A questo punto scolleghiamo il cavetto tutto nero che si trova sul retro del lettore della console, ci sarà anche un altro cavetto ma quello avrà il connettore bianco (è il cavo di alimentazione lasciamolo collegato). Colleghiamo il cavetto sata che proviene dal pc al posto di quello che abbiamo staccato in precedenza, il cavo di alimentazione ed obbligatoriamente il cavo video alla console, poi congiungiamo un cavo elettrico tra le carcasse di 360 e pc (lamiera360-lamieraPc, non è obbligatorio se si usa un notebook ed adattatore sata-to-usb per l'hack dell'Hitachi).

Modifica del lettore Hitachi

La modifica del lettore Hitachi-Lg è applicabile sui lettori con versione di firmware v32 / v36 / v40 / v46 / v47 / v58 / v59 (le due lettere successive non hanno importanza). Questo lettore deve essere impostato in una modalità particolare detta di debug mode (o modeB) per il riconoscimento sotto Windows. Tale modalità è possibile attivarla utilizzando un particolare cd di linux, il cd live slax v2 alpha, che è compatibile sia con i controller sata onboard, pci ed sata-to-usb, oppure con l'ausilio di particolari kit detti connectivity kit rilasciati dal team Xecuter e team Xeno. In questa guida vi spiegherò come utilizzare il cd live slax compatibile oramai con tutti i controller sata.

A macchine spente collegate il lettore al pc, accendete il pc, entrate sulle impostazioni del bios ed impostate il boot da DVD/CD-Rom. Salvate e riavviate il pc col cd live slax v2 inserito nel lettore pc, successivamente durante il boot del pc accendete la 360 poco prima della scansione delle periferiche sata e verificate che il lettore Hitachi-LG GDR-3120L compaia tra le periferiche rilevate.

A questo punto il cd slax incomincerà a caricare diverse cose, sino a che ad un certo punto, se tutto va come deve, rileverà anche il lettore 360 e scriverà:
GDR3120L detected!->switching to ModeB...
Bene a questo punto molto probabilmente il caricamento del cd slax si interromperà, aprite il carrello del lettore 360 dal tasto eject o tramite telecomando e lasciatelo aperto fino al termine delle operazioni.

Ora potete riavviare il pc, rimuovete il cd slax dal lettore pc e continuate a lasciare accesa la console col cassetto del lettore aperto. Fate caricare Windows, disattivate tutti i lettori fisici e virtuali di sistema, eccetto quello 360, e verificate che venga appunto riconosciuto e segnatevi la lettera di unità che gli è stata assegnata.

Se il sistema operativo si blocca provate in modalità provvisoria, oppure sempre senza spegnere la console scollegate il cavetto sata dalla scheda madre del pc avviate Windows in modalità provvisoria ed una volta che il caricamento è ultimato ricollegate il cavetto sata al pc. Arrivati a questo punto possiamo passare alla fase di aggiornamento (flash).

Decomprimete il pacchetto **Maximus-Garyopa XTRM-HITACHI v2 3 Stealth Rev2.rar** (es: c:\X-LG\), ora andate su Start - Esegui e digitate "cmd", verrà avviata una sessione di prompt dei comandi ms dos e digitate:
cd\ (premete invio)
cd c:\x-lg (o la dir dove avete estratto il pacchetto e premete invio)
Digitate dal prompt dei comandi:
FLASH23S.BAT X 1560
sostituire a X la lettera che Windows ha assegnato al lettore Hitachi-Lg x360
1560 è la cartella dove verrà salvato il backup del firmware originale, la chiave del lettore ed altri files che dovrete conservare, non si sa mai... Potete sostituire 1560 con un'altra serie di 4 numeri a vostra scelta, la cartella verrà creata in automatico dal programma.

Premete invio per far partire la fase di flash, farà prima di tutto il backup della eprom (contenente tutti i relativi dati che dovrete conservare con cura in caso di flash errato per il ripristino del lettore), alla fine se tutto è andato correttamente otterrete il messaggio:
PASS: Flashing of XTREME firmware is 100
DONE: You can now shut-down your system!
Se durante l'operazione di flash ottenete degli errori il programma riprova automaticamente a aggiornare quel settore. Nel caso alla fine non ottenete il messaggio xtreme 100 eseguite nuovamente il comando di flash senza spegnere o riavviare ne console e ne pc.

Se non ne vuole proprio sapere fate il restore (ripristina il firmware originale) col comando:
RESTORE.BAT X
- dovete sostituire a X la lettera che Windows ha assegnato al lettore HL x360.
Al termine del processo, se tutto è andato come deve, otterrete questo messaggio:
PASS: Restore of drive to ORIGINAL is 100
DONE: You can now shut-down your system!
Una volta ripristinato il firmware originale riprovate quello di flash. Il comando di restore è bene eseguirlo sempre prima di aggiornare lettori già modificati con hack precedenti. Non spegnete la console se il flash non è andato a buon fine altrimenti il lettore smetterà di funzionare e non riuscirete più a farlo rilevare a Windows. Unica soluzione dover dissaldare la eprom e ripristinarla con un programmatore esterno. Quindi se non riuscite proprio a aggiornarlo con l'hack riportatelo allo stato originario col comando di restore.

Una volta aggiornato il lettore spegnete le macchine, ricollegate il tutto, la console a questo punto è pronta per la lettura dei dischi di backup.

Modifica del Samsung

La modifica del lettore Samsung-Toshiba è applicabile sui lettori con versione di firmware ms25 e ms28. Questo lettore a differenza dell' Hitachi non ha il modeB, ma la versione ms28, a differenza dell'ms25, ha un blocco sulla lettura/scrittura della eprom che va sbloccato.

Innanzitutto l'aggiornamento dei lettori Samsung col pacchetto **Xtreme42_Update.rar** va fatto da ms dos, tramite una applicazione chiamata mtkflash, la quale sfortunatamente è compatibile solo con controller sata onboard o pci, quindi niente adattatori usb o altro. In più questa applicazione non è compatibile con tutte le schede. In nostro aiuto viene il programma **Xtreme Boot Maker** che permette di rendere compatibile mtkflash (compreso col programma). Avviate XBM caricate un firmware qualsiasi esempio **xtrem42a.bin** contenuto nel pacchetto xtreme, ora spuntate **"Use custom MTKFlash"** selezionate dalla lista il vostro controller sata e premete su **"Detect ID - I/O"** il programma inizierà a cercare i dati relativi alla vostra scheda, se compare un errore mtkflash andrà editato manualmente, la procedura è alquanto lunga e qui non verrà trattata. Nel caso otteniate un messaggio con su scritto che il controller non è compatibile con mtkflash purtroppo dovrete cambiare scheda o provare su un altro pc. Una volta che il programma ha rilevato i dati, selezionate C o la perifeirica che intendete utilizzare, e spuntate le altre due opzioni riguardanti l'ms28 se dovete modificare tale lettore. Ora cliccate su prepare Drive, di questo paccheto a voi serviranno i files **mtkflash.exe** e **mtkflash.typ**.

Copiate questi files su un floppy, assicuratevi che sia perfettamente funzionante, oppure vi consiglio di copiare i 2 files sulla root principale di un hard disk fat32 o ntfs, è indifferente. Per avere accesso all'hard disk sotto ms dos dovrete utilizzare un floppy di avvio per hard disk fat32 oppure del cd "ntfs for dos" per l'accesso ad hard disk con partizione ntfs.

A questo punto avviate il pc su ms dos, assicurandovi che il lettore 360 venga riconosciuto dal bios. Accedete alla periferica da voi scelta, contenente i files di mtkflash editato e digitate uno di questi comandi:
mtkflash r orig.bin
mtkflash r /m orig.bin
mtkflash r /m /SATA orig.bin
Se non va con uno provate con l'altro (questa procedura va solo con l'ms25 per quanto riguarda l'ms28 la cosa è un pochino più complicata, vedi paragrafo...), a questo punto dovrebbe rilevare le porte sata, digitate il numero della porta sulla quale è collegato il lettore 360.

Se tutto va per il verso giusto il programma inizierà a leggere la eprom sino ad arrivare al 100%. Nel caso mtkflash non faccia nulla dopo aver digitato il numero della porta o avete sbagliato a digitare il numero oppure mtkflash non è editato nel modo corretto.

Una volta terminata la creazione del firmware di backup avviate il pc su Windows, verificate che il file di backup orig.bin appena creato abbia una dimensione di 256kb, se non lo fosse risalvatelo sino a che non ottenete un file delle dimensioni dette in precedenza, e copiatelo nella cartella dove avete i files contenuti del pacchetto Xtreme42_Update.rar. A questo punto dovremo applicare la chiave della nostra console al firmware hacked semplicemente cliccando su uno dei file *.pif presenti nel pacchetto, per andare a creare il firmware Xtreme 4.2 (versione a o b è indifferente).

Se avete un lettore con firmware di fabbrica ms25 eseguite:
-Make X42a.bin Report as MS25.pif (per andare a creare il firmware 4.2a corretto per ms25)
-Make X42b.bin Report as MS25.pif (per andare a creare il firmware 4.2b corretto per ms25)
Se avete un lettore con firmware di fabbrica ms28 eseguite:
-Make X42a.bin.pif (per andare a creare il firmware 4.2a corretto per ms28)
-Make X42b.bin.pif (per andare a creare il firmware 4.2b corretto per ms28)
oppure se avete sostituito il lettore della console, per esempio siete passati da Hitachi a Samsung eseguite:
-Make X42a.bin Report as HTxx.pif (per andare a patchare il firmware 4.2 con i dati facenti riferimento alla versione di firmware del vecchio Hitachi)
A questo punto in base al file *.pif che avremo eseguito esso creerà un nuovo file (x42a.bin o x42b.bin) copiamolo sulla periferica che avevamo usato precedentemente per fare il backup.

Riavviamo il pc in ms dos, stesso discorso di prima, ma questa volta digitiamo il comando:
mtkflash w /m hacked.bin
oppure **mtkflash w /m /SATA hacked.bin**
- sostituite ad **"hacked .bin"** il nome del vostro firmware hacked (es: x42a.bin o x42b.bin) A questo punto inizierà l'avanzamento del flash dei 4 banchi, se tutto procede correttamente al termine del flash di ogni banco comparirà ok, mentre nell'ultimo comparirà la scritta **"Finished"** ed vi inviterà a riavviare il pc. Il lettore a questo punto è pronto per la lettura dei dischi di backup, spegnete le macchine e ricollegate il tutto.

Trovate le guide passo passo all'hack dei lettori, molto più dettagliate su www.xbox360-tribe.org. Per maggiori informazioni vi rimandiamo ai seguenti siti: Sito di riferimento italiano: www.xbox360-tribe.org Stranieri: www.xbox-scene.com www.xboxhacker.net

Wii60 STRANE ALLEANZE...

LA NUOVA CONSOLE WIN-TENDO?

Riflessioni sul tatami di Evrain

Se n'è discusso tanto, se n'è scritto ancora di più, si sono rincorse dichiarazioni e smentite in questa folle corsa verso la nuova generazione di console casalinghe, la settima da quando il leggendario Pong ha fatto nascere il videogioco come tutti noi lo conosciamo (oltre che dare incubi in bianco e nero a chi ci giocava un pò troppo). Ora finalmente tutti i tre concorrenti sono scesi nell'arena, dandoci la possibilità di trovarne pro e contro. Cosa è cambiato dai tempi di Gamecube e PS2? Come sono migliorate le cose?

Calma, calma, andiamo con ordine: partiamo proprio dalla prima delle console scese in campo, la piccola (notare il non troppo velato sarcasmo, prego) colonnina bianca di casa Microsoft, la Xbox 360. Lo ammetto, quando la vidi per la prima volta dire che ero totalmente indifferente è dire poco: un PC bello e buono, ultracompresso e buttato nella mischia da un monopolista arraffone che con le console c'entra quanto una bistecca in un menù vegetariano. Eppure, sono bastati 12 mesi e qualcosina a cambiare la mia opinione, rendendola una console dignitosissima, moderatamente economica e sicuramente next-gen.
Intendiamoci, l'avanzamento generazionale di cui parlo non è certo dovuto a nuove e mirabolanti tecniche di gioco, al contrario la X360 sostanzialmente non apporta nulla di nuovo al mondo dell'industria videoludica: siamo sempre lì, fermi alle meccaniche degli sparatutto consacrate da Half Life e perfezionate da F.E.A.R., dei platform canonizzati da Metroid e Zelda, gli RPG alla Final Fantasy e via discorrendo; siamo sempre lì a controllare il personaggio con il joypad, inevitabilmente accentuando il cosiddetto "quarto muro" (ovvero il fourth wall del titolo): per chi non lo sapesse, nelle opere di fantasia, siano esse libri, film o commedie teatrali, si ipotizza l'esistenza di questo muro invisibile che si pone tra attori e spettatori. Tanti sono stati i tentativi di infrangerlo - qualcuno ha detto Pirandello e Satoru Iwata? - ma la Microsoft, invece di imbarcarsi in questa pericolosa avventura, ha preferito combinare la versatilità del PC con la comodità di una console dedicata: la X360 si dimostra essere un gustoso media center, compatibile con Windows Vista e capace di sfruttare tutta la sua finora nascosta potenza per tirar fuori capolavori annunciati come Alan Wake e Gears of War. Ah certo, Gears of War! Ricordate quando i primi screenshot di DooM 3 fecero gridare al miracolo grafico? Sì, certo, erano realistici quanto una fotografia, ma a conti fatti, il gioco fu un flop colossale. Perchè? Per il solito motivo vecchio come il cucco, grafica da capogiro, giocabilità zero. Apri la porta, stermina tutto quello che si muove, rinse & repeat. Ora, non vengo certo a dire che GoW sia la rivoluzione del genere, ma certamente è qualcosa di diverso dal solito realismo estremo con tecniche sparaspara risalenti a Daikatana (l'ultimo progetto di John Romero, padre di DooM assieme a Carmack, andato incontro ad un miserabile fallimento commerciale): insomma, fa vedere che anche una console realizzata da chi di console non dovrebbe capirci una mazza può combattere ad armi pari con la superpotente, superbella e supercostosa PS3, che sulla carta potrebbe riprodurre il suolo lunare in scala 1:1 con tanto di microcrateri causati dalle briciole del Kinder Cereali che Neil Armstrong stava mangiando mentre passeggiava lassù. Ma sto divagando.
E qui arriviamo a quanto successo di recente: se non vivete su Marte infatti, avrete almeno sentito parlare di come, una settimana fa, sia il Wii che la Playstation 3 siano state messe in vendita sul suolo americano.
Nintendo tira fuori un certo The Legend of Zelda: Twilight Princess che ha l'effetto generalizzato di far crollare a terra per lo stupore le mascelle dei giocatori.
Senza dilungarmi, fanboy a parte il nuovo sistema Nintendo ha ricevuto lodi ed applausi per un sistema di gioco completamente innovativo, capace appunto di rompere il Fourth Wall.
Per quanto abbia i suoi difetti, dovuti principalmente al suo essere un titolo di lancio (e quindi derivante da periodi di sviluppo senza tutti gli strumenti necessari), Red Steel difficilmente non riuscirà a darvi la sensazione di avere effettivamente in mano una pistola, o un fucile, o una lucente katana del periodo Edo; Zelda difficilmente non vi darà l'impressione di avere in mano una canna da pesca. E volete mettere la soddisfazione di tirare indietro il Wiimote, fare una tipica faccia da Son Goku e strillare "Onda energeticaaaa!" in Dragon Ball Z Tenkaichi 2? Ci sono soddisfazioni che valgono bene un Wiimote... A conti fatti, ci troviamo di fronte ad una guerra a soli due giocatori: X360&Wii vs. Playstation 3. Spiacente, Sony: la PS3 è

> ***"La PS3 è riuscita ad avvicinare i fans del 360 a quelli della Nintendo... Riiiidge Racerrr!!!"***

Qualche tempo fa, VgCats **www.vgcats.com** pubblicò una simpatica vignetta in cui la PS3 veniva derisa per via di un successo più programmato che effettivo. Ora, a tre settimane da quella strip, possiamo dire che i due simpatici gattini hanno avuto ragione, e le cifre parlano chiaro. Il day one della Playstation 3 è stato certamente impressionante, con calche di giovani, giovanissimi e meno giovani disposti a tutto - anche alla violenza, purtroppo - per accaparrarsi il costoso gioiellino tecnologico, ma la cosa impallidisce in confronto alle tante manifestazioni in onore del Wii: spettacoli danzanti, proiettori, minuscole moto elettriche dotate di LCD Samsung e Wii con Wii Sports, conturbanti ballerine dalla chioma rossa ed il tubino in lattice più corto di quanto ammesso in pubblico, Reggie Fils-Aime (presidente di Nintendo of America) che si metteva a vendere console, chiacchierare e sfoggiare il suo fisico da pugile dilettante.
Ah già, dimenticavo le file lunghe due isolati - isolati newyorkesi!! Lascio a voi il compitino di calcolarne la non irrisoria lunghezza - di persone ansiose di mettere le mani sull'annunciata rivoluzione di Nintendo.
Guardiamo i fatti: la grafica del Wii, allo stato attuale, fa pena, decisamente pena. Ma Nintendo tira fuori... una macchina sulla carta stupefacente, con possibilità infinite, ma pecca di presunzione.
A conti fatti, abbiamo una console che rischia di non farcela per inondare i negozi in tempo per gli acquisti di Natale - l'uscita sia in Giappone che in America ha causato certamente ottime vendite, intorno alle 300k unità, ma ha lasciato sia console invendute che scorte esaurite - che sembra essere stata assemblata attorno al nome Playstation e con l'intento segreto di avvantaggiare il Blu-Ray Disc nella sua lotta contro l'HD-DVD. Se Sony per un istante la smettesse di comportarsi come una major della musica e del cinema assetata di contanti, noterebbe come le ben più modeste e meno esose economicamente X360 e Wii si complementano a vicenda. Vuoi una grafica da lucciconi agli occhi e ottime avventure in singolo? Accendi la X. Vuoi giocabilità innovativa, multiplayer adrenalinici, Red Steel e Metroid Prime 3 - Corruption, da tutti osannato come il nuovo punto di riferimento per platform e FPS? Accendi il Wii ed assicurati di essere ben lontano dal mobilio.
La rivoluzione è qui.
Non si chiama semplicemente Wii e non va a Blu-Ray. Ai posteri (ed al loro portafogli) l'ardua sentenza.

FAMICOM
THE VIDEOGAME HISTORY

"Scarsa risoluzione, pochi colori. Da queste limitazioni tecniche sorsero in Giappone quelli che sarebbero stati chiamati Pixel Artist..."

Gualtiero "Shito" Cannarsi

NINTENDO GENERATION
Il 15 luglio del lontano 1983 il Giappone assiste alla nascita di una piccola stella: la luce del Famicom (abbreviazione di Family Computer) sarà destinata ad illuminare le giornate dei giovani giapponesi per molti, moltissimi anni a venire. Progettato da Masayuki Uemura (ideatore anche delle serie hit "Super Mario" e "Zelda"), questo gioiello viene lanciato sul mercato alla considerevole cifra di 14'800 yen, affiancata dai tre launch titles (giochi rilasciati contemporaneamente alla console) "Donkey Kong", "Donkey Kong Jr." e "Popeye". I primi mesi sono turbolenti per il neonato Famicom, criticato e denigrato per gli svariati errori di sistema, bugs e altre disfunzioni tecniche. Oltretutto la scelta dei videogiochi, una semplice riproposta degli arcade game di successo in voga nelle sale giochi, non aiuta l'ascesa di questa console, bisognosa di nuova linfa vitale. Un'attenta rielaborazione del progetto e uno slancio nell' ideazione di titoli originali, accompagnati dallo sviluppo di una nuova scheda madre, sono i fattori decisivi per una nuova rinascita, e ora, incoraggiata dal succèsso ottenuto nella madrepatria, il Famicom è pronto per partire alla conquista del mondo.
Due anni dopo, l'uscita del Famicom negli Stati Uniti porta una ventata di aria fresca e di rivitalizzazione all'industria del video game americano dopo il tragico crash del 1983, durante il quale diverse case produttrici di computer e video game console del Nord America andarono in bancarotta e chiusero i battenti, in quello che si potrebbe definire il tramonto delle console di seconda generazione (le prime macchine a 8-bit). Una iniziale trattativa con la Atari per il lancio americano del Famicom sotto il nome "Nintendo Enhanced Video System" viene annullata per disquisizioni interne relative alla licenza di un videogioco, e nel giugno del 1985 la console giapponese viene presentata al pubblico americano del Consumer Electronic Show col nome di NES "Nintendo Entertainment System". Il 18 ottobre dello stesso anno i negozi americani vendono le prime unità ad edizione limitata, mentre una più vasta distribuzione sul mercato statunitense prende piede nel febbraio dell'anno seguente.
Nel 1990 il Famicom ha già conquistato il titolo di console per videogiochi più venduta nella storia, ma la sua luce viene presto offuscata dall'ombra di colossi ancora più potenti, quali l'emergente "Mega Drive" a 16-bit della Sega, o il "Super Famicom" (SNES, "Super Nintendo Entertainment System") della stessa Nintendo.
Il lancio di una nuova versione "NES2" non basta per salvare il Famicom dal declino, specialmente in America, dove la console venne subito rimpiazzata da sistemi più potenti. La produzione giapponese di Famicom, continuò per un mercato di nicchia di appassionati e collezionisti fino all'ottobre del 2003, quando la Nintendo dichiarò ufficialmente terminata la produzione.Il boom degli emulatori e una ventata di nostalgia in quest'epoca di sfrenata corsa al realismo virtuale hanno portato ad una rivalutazione del Famicom, piccolo grande papà dei nostri tempi.

"Super Mario ha i baffi perché non c'era una definizione sufficiente per disegnargli la bocca..."

FAMICOM

RETROGAME:

FAMICOM (NES) 1983

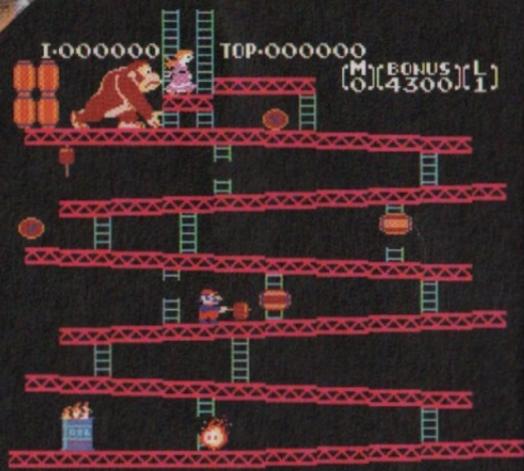
LA CONSOLE NINTENDO 8BIT

QUANDO IN AMERICA LE DITTE PRODUTTRICI DI VIDEOGIOCHI PERDEVANO MILIONI DI DOLLARI LA NINTENDO DECISE DI LANCIARE UNA NUOVA CONSOLE CHE AVREBBE CAMBIATO PER SEMPRE LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI.

1. DONKEY KONG

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 15/07/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Dei tre titoli lanciati sul mercato insieme alla consolle del Famicom nel 1983 ("Donkey Kong", "Donkey Kong Jr.", "Popeye") il più famoso è sicuramente "Donkey Kong", già acclamato dagli appassionati di sale giochi e Game & Watch. Questa prima cartuccia firmata Nintendo diventa il pioniere dell'intrattenimento video-ludico domestico, che ai tempi si limitava a proporre giochi dalla grafica approssimativa e dalla trama inconsistente. Insomma la rivoluzione arriva dritta nelle nostre case e ha il volto di un tenero gorilla. Ma in "Donkey Kong" compare anche un altro personaggio ben noto, destinato a divenire l'icona della Nintendo: Mario! Il baffuto idraulico si presenta per la prima volta al pubblico impegnato nel salvataggio della sua amata, rapita dallo scimmione. Lungo un percorso di tre quadri (uno in meno rispetto alla versione per sala giochi, ma calcolando la capacità dei ROM dei tempi è un taglio più che comprensibile), Mario deve superare gli ostacoli disposti da Kong per ricongiungersi con la sua lady.

RECORD MONDIALE: 2.682.300

2. DONKEY KONG JR

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 15/07/1983
PREZZO: 4.500 YEN

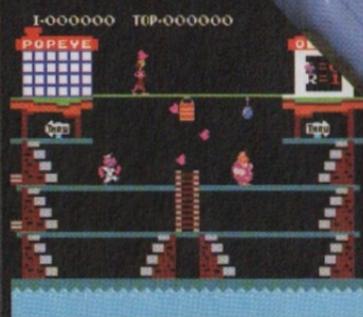
Ecco la rivincita di Mario! Nel secondo capitolo della saga di Donkey Kong il gigante peloso è questa volta la vittima e Mario il carnefice, nell'unico titolo della storia che veda il celebre personaggio come antagonista. Si tratta di un gioco semplice in cui arrampicarsi sulle liane, mangiare frutta e saltare da un lift all'altro è tutto quello che Donkey Kong Jr. deve fare per salvare il papà. Una semplicità che ai tempi conquistò i bambini con l'ingenua tematica dell'amore tra padre e figlio. Finiti i quattro livelli il gioco ricomincia con un maggiore grado di difficoltà.

RECORD MONDIALE: 2.248.100

3.POPEYE

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 15/07/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Gli spinaci non ci sono ma lui è indubbiamente il marinaio più simpatico e muscoloso che conosciamo, Braccio di Ferro! Si corre in giro per lo schermo cercando di acchiappare i cuoricini e le note che la bella (si fa per dire! :P) Olivia ci lancia dall'alto, evitando nel frattempo i famosi cazzotti di Bruto. La severità tipica dei primi titoli del Famicom ci impone che l'unico modo per evitare i colpi del nemico sia la fuga, o che si finisca in Game Over in caso ci sfugga un cuoricino. Ma d'altronde, il bello del Famicom sta anche in questo, no?

RECORD MONDIALE: 1.485.600

4. GOMOKU NARABE

IL CONSIGLIO DEL COLLEZIONISTA: www.chudahs-corner.com

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 27/08/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Chi di noi non ha mai riempito gli angoli delle pagine dei quaderni con partite a "Forza Quattro" durante le lezioni? Beh, se siete tra quelli che lo hanno fatto allora il discorso è semplice...sapete giocare a Gomoku Narabe! Il meccanismo è lo stesso: mettere in fila le pedine del proprio colore, solo che il livello di difficoltà è maggiore dal momento che bisogna allinearne cinque! Dovrete ostacolare e verrete ostacolati fino a riempire tutto il campo di gioco se necessario, e quando arrivate ai quadri avanzati occhio al tempo!

Donkey Kong (Famicom)

"Help Mario saves the Beautiful Girl from the lustful Donkey Kong.

Tratto dal' Ebook SUPER MARIO scritto da Paolo Branca e edito dalla Apogeo.

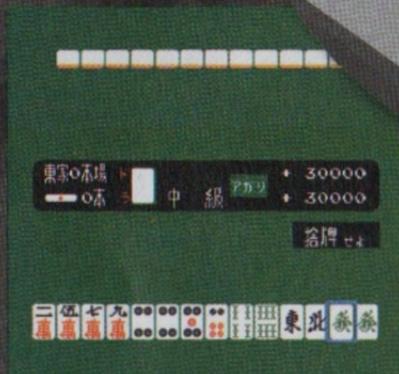
DONKEY KONG: Miyamoto si rese conto che, aggiungendo la narrazione alla propria opera, l'avrebbe resa più interessante e originale, ma soprattutto avrebbe potuto delineare meccaniche di gioco totalmente inedite. Ed è così che in Donkey Kong, per la prima volta nel mondo dei videogiochi vengono introdotte sequenze non giocabili a intervallare l'azione vera e propria, una scelta che oggi può apparire scontata, ma per i tempi persino coraggiosa, dato che la quantità di memoria era preziosissima e andava sfruttata al meglio. Tornando alle similitudini con Braccio di Ferro, possiamo notare come sia l'eroe Nintendo, sia il personaggio dei fumetti siano uomini comuni, Mario svolge addirittura l'umile lavoro di carpentiere, e divengono invulnerabili solo grazie al conseguimento di un oggetto magico, gli spinaci per Popeye, un martello per Mario. Per Miyamoto un fattore molto importante nel gioco era quello di rendere distinguibili le varie parti del corpo del personaggio, in gergo "sprite", in modo che fosse maggiormente visibile sullo schermo: ciò non era facilmente realizzabile in uno spazio di 12x16 pixel (15x16 px se in movimento), e con soli tre colori.
Decise così di vestire il carpentiere con un colore molto acceso, il rosso, e di dotarlo di una salopette in modo da rendere ben distinguibili le braccia dal resto del corpo; per ovviare alla limitatezza rappresentativa dei pixel, gli aggiunse poi un grosso naso, baffi, basette lunghe e un cappellino.
La necessità di creare uno sprite dalla leggibilità univoca spiega prosaicamente la nascita di un personaggio tanto buffo. Date queste premesse, il nostro eroe per caso non poteva che possedere un'animazione che lo vedesse correre in modo scomposto, con il suo corpo tozzo e le gambe corte e deboli, salire faticosamente le scale, e morire irrimediabilmente, con un'aureola intorno al capo, come avviene nei più classici cartoni animati, non appena compie un salto poco più alto del dovuto. Miyamoto aveva chiamato il piccolo carpentiere Jumpman, ma più tardi decise di dotarlo di un nome più personale, Mario, che lo identifica immediatamente come italiano.
Baffi, basettoni, nasone e origini italiane formano il quadro di un personaggio totalmente esotico per un giapponese. Si narra che il nome Mario fu scelto ispirandosi al proprietario dei magazzini che Nintendo aveva affittato in America, Mario Segali, che tra l'altro possedeva una certa somiglianza con il nostro carpentiere (una delle varie leggende a proposito racconta che la Nintendo of America avesse qualche noia legale con il Sig. Segali).
Anche il nome Donkey Kong appare molto eccentrico, in effetti il termine "donkey" (somaro) nel dizionario giapponese/ inglese che consultò Miyamoto stava ad indicare una "persona testarda".
Miyamoto ideò il suo primo capolavoro tutto da solo, anche le musiche furono frutto del suo ingegno; egli le scrisse personalmente avvalendosi di una tastiera collegata ad un comune registratore a cassette. Infatti una delle passioni di Miyamoto era la musica, in particolare il bluegrass, genere che non doveva certo essere popolare in Giappone, al quale tuttavia egli si dedicava con grande passione, tanto che spesso amava suonare il suo banjo nei caffè di Kyoto. Donkey Kong segnò la nascita di un nuovo fortunato genere videoludico, il "platform", che trae il suo nome dalla particolarità di presentare camminamenti percorribili sospesi nel vuoto, tra i quali il protagonista si sposta saltando. Ambientando il gioco su ponteggi e impalcature, che richiamano le comiche mute e i vecchi cartoon americani, in particolare la classica scena dell'inseguimento sul palazzo in costruzione, Miyamoto definisce scenari emozionanti rappresentabili senza grande dispendio di risorse hardware. La proprietà di saltare del personaggio è una fondamentale innovazione e, date le caratteristiche del mondo di gioco, essa è essenziale per superare i buchi presenti nelle piattaforme e per evitare i barili lanciati dal gorilla.
Un elemento importante introdotto da Miyamoto è il martello, di cui Mario si serve per sfasciare le botti che gli vengono lanciate da Donkey Kong. Una volta raccolto, questo strumento offensivo può essere utilizzato solo per un intervallo di tempo limitato. Questo tipo di oggetti, in grado di estendere le facoltà del protagonista sono chiamati in gergo "power-up". Il primo esempio di power-up era stata la pillola in Pac-Man (Namco 1980) gioco preferito da Miyamoto.
Come abbiamo visto, la vicenda fondante del gioco era una fusione sapiente di Braccio di Ferro e King Kong, con un pizzico di La Bella e la Bestia. Il primo videogioco della saga di Mario, così come farà Super Mario Bros. in modo più esteso, trova parte della sua ispirazione nel mondo della fiaba. Uno dei motivi più diffusi, ricorrente non solo nella favolistica occidentale ma anche in quella giapponese, è quello della bella e della bestia: si può dire che esso sia presente in tutte le culture primitive. Già nella mitologia greca si narrava di come Zeus, pur di riuscire a congiungersi con alcune donne mortali, assumesse spesso sembianze animali per non farsi riconoscere. Se in Donkey Kong si possono intravedere dei legami con il mondo della mitologia e della fiaba, dall'indeterminatezza temporale e spaziale, alla suddivisione precisa dei personaggi in due schiere, buoni e cattivi, alla serie di prove che l'eroe deve affrontare e superare, è bene non perdere di vista il riferimento principale del gioco: Popeye. Infatti, sia nel cartoon, sia nel gioco, non si giunge mai all'ultima delle funzioni proppiane, le "nozze dell'eroe" che sanciscono la fine di qualsiasi ulteriore intreccio, bensì una volta sconfitto l'antagonista, il gioco ricomincia, così come il cartoon non ha mai fine, presentando ad ogni nuovo episodio il rapimento di Olivia da parte di Bruto. Il giocatore ha la consapevolezza di assistere ad un testo per sua natura incompiuto, che non conosce un "happy end" definitivo. Quando Mario fa cadere le balaustre su cui è posto il gorilla, questi precipita fuori dallo schermo e Pauline elargisce un bacio a Mario, rappresentato metaforicamente da un cuore rosa, ancora una volta di matrice cartoonistica, quindi il gioco ricomincia dal primo schema....

5.MAHJONG

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 27/08/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Tra i primi titoli per Famicom non poteva proprio mancare, amato sui tavoli da gioco come sullo schermo: il Mahjong! Innumerevoli sono i giovani che hanno scoperto e imparato i segreti di questo celebre gioco grazie al Famicom. Il videogioco della Nintendo si presenta come un ottimo banco di pratica sotto diversi aspetti: innanzitutto è possibile esercitarsi da soli in tutta tranquillità, e poi per la facilità con cui possono capitare delle combinazioni piuttosto rare da realizzare nel gioco reale.

6. MARIO BROS

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 9/9/1983
PREZZO: 4.500 YEN

I baffuti fratelli per la prima volta insieme! Risalendo la storia di Mario e Luigi è qui che torniamo, nel lontano 1983, quando un videogioco chiamato semplicemente "Mario Bros." consacrò la nascita di un'icona diventata mito. E' qui che debutta Luigi, fratello minore di Mario dai verdi capelli innaturali, da sempre vissuto nell'ombra nella splendente fama commerciale del fratello, ma non per questo meno amato dai fans (sarà capitato anche a voi di discutere con l'amichetto per poter giocare col chara di Luigi? :D). Le regole del gioco sono forse talmente popolari che sarebbe inutile approfondirle: basti ricordare che lo scopo è quello di abbattere i nemici e accumulare il maggior punteggio possibile.

RECORD MONDIALE: 8.506.530

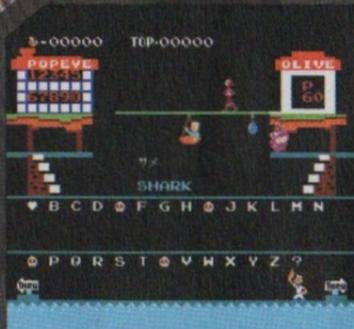
7. POPEYE NO EIGO

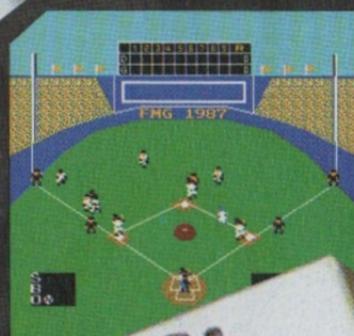
PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 22/11/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Per i giapponesi dell'epoca (notoriamente poco portati per la lingua inglese) dev'essere stata una vera rivoluzione nel campo educativo! Si tratta di tradurre parole elementari dal giapponese all'inglese e scegliere le lettere giuste per comporne lo spelling. Ad ogni errore Bruto spinge la culla del piccolo Pisellino verso il vuoto: vi sono concessi dieci errori (più che sufficienti anche per i meno pratici con l'inglese!) per salvare Pisellino. Attenzione, ad ogni errore di spelling si ricomincia da capo, let's start!

RECORD MONDIALE: 1.485.610

8. BASEBALL

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 7/12/1983
PREZZO: 4.500 YEN

I giocatore lancia e colpisce, per il resto ci pensa il computer. I comandi sono estremamente semplici ma il punto forte di questo primo gioco per Famicom sullo sport nazionale giapponese, il baseball, sta proprio nell'aver portato nelle case di tutto il paese un intrattenimento fino a quel momento inedito. Gli atleti in campo sono privi di nome e il gioco del computer è del tutto prevedibile, ma l'atmosfera calda di questo sport si percepisce già da ora. Giocarci con nostalgia e senza troppe pretese è il trucco per apprezzare questo piccolo gioiello.

9. DONKEY KONG NO SANSUU ASOBI

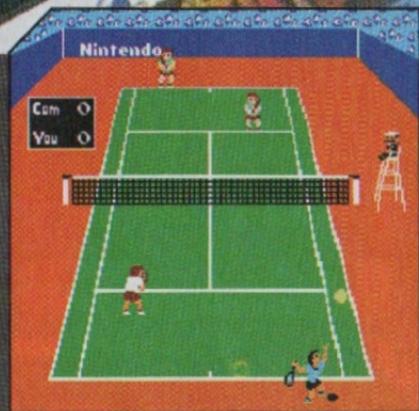
PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 12/12/1983
PREZZO: 4.500 YEN

Come ve la cavate con i numeri? Speriamo bene, perché qui si tratta di rispolverare piccole nozioni elementari e aiutare Donkey Kong Jr. a non fare la figura dell'asino davanti al papà. Detto così sembra un gioco banale, ma il vero divertimento di questo titolo sta nel gioco a due! Battere l'avversario sul tempo nella formulazione della giusta operazione o andargli addosso costringendolo a prendere numeri sbagliati sono solo alcuni degli espedienti che potrete inventare per ostacolarlo nel gioco. Insomma, dimenticate la calcolatrice, qui è guerra di numeri!

1984

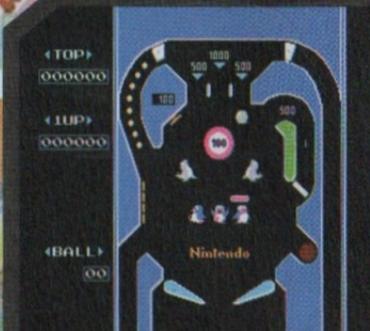
10. TENNIS

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 14/01/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Il padre, anzi il nonno del tennis video-ludico, è sicuramente l'ideale per chi ama la semplicità o per chi per la prima volta si avvicina ad un gioco di tennis e alle sue regole. Potrebbe invece risultare un po' ostico a chi è abituato ai settaggi e alla grafica dei titoli per le consolle più moderne, ma "Tennis", proprio come da titolo garantisce un divertimento semplice e genuino all'insegna della nostalgia. Possiamo selezionare il livello di difficoltà e anche cimentarci in un doppio, esperienza che per il pubblico del tempo risultava del tutto sensazionale.

11. PINBALL

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 02/02/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Semplice e privo di effetti spettacolari, questo Pinball così elementare può risultare un passatempo piuttosto divertente per gli appassionati del flipper. A discapito della sua semplicità, possiamo destreggiarci con svariate tecniche, come trattenere la pallina per prendere meglio la mira o passarla da un flipper all'altro, per puntare ad un punteggio più alto e quindi alle schermate di bonus, dove oltretutto farà una piccola comparsa una faccia a noi ben nota: Mario! Brava Nintendo, è alle prime armi ma sa già come far colpo sul mercato!

RECORD MONDIALE: 1.334.900

12. WILD GUNMAN

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 18/02/1984
PREZZO: 4 500 YEN

Finalmente si spara! Eh sì, "Wild Gunman" è il primo titolo giocabile con l'apposita pistola da collegare al Famicom. Lo stampo del gioco è prettamente western e ci si sfida faccia a faccia con un pistolero in un duello all'ultimo sangue. Al segnale "FIRE!" del nemico bisogna estrarre la pistola dalla fondina e colpire prima di essere colpiti...in teoria. In pratica la tecnica più utilizzata era sempre quella di tenere la pistola puntata allo schermo e sparare al via. :P Divertente anche la modalità C in cui i pistoleri si affacciano dalle finestre del saloon.

RECORD MONDIALE: 766.300

13. DUCK HUNT

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/04/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Proprio come da titolo si tratta di andare a caccia di oche selvatiche, assistiti da un cane da caccia non troppo sveglio. Ai tempi un gioco così interattivo teneva pomeriggi interi chiusi in casa a sparare contro la tv. Le dimensioni ridotte dello schermo o l'elevata distanza da esso rendevano il gioco a volte troppo complicato per cui era diventata una tecnica comune quella di appiccicare la punta della pistola direttamente sullo schermo per abbattere le oche. Gli schermi in 4:3 erano decisamente i meno adatti per questo tipo di gioco.

14. GOLF

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 01/05/1984
PREZZO: 4.500 YEN

GOLF

Dopo il baseball e il tennis la Nintendo ci riprova con il golf. Nessuna sorpresa se si pensa che in Giappone il golf è il passatempo preferito della domenica di molti salary man (uomini d'affari). Qui ritroviamo la base del gioco del golf: possiamo scegliere direzione del colpo e tipo di mazza, puntare al green e semplicemente fare buca. Se parliamo di pecca potremmo forse notare l'assenza di BGM, ma il gioco in sé rimane una pietra miliare del primo trittico sportivo della Nintendo. Sarà solo una nostra impressione che il chara somigli a Mario? ^^

15. HOGAN'S ALLEY

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 12/06/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Ancora una volta pistola alla mano per far fuori i malviventi delle gang, ma occhio ai poliziotti e ai civili! Le modalità di gioco A e B sono per l'appunto in perfetto stile poliziesco, in cui dovrete colpire i cattivi e risparmiare i buoni. Non è tanto la rapidità nel riportare il colpo a cui dovrete fare attenzione quanto alla mira. Nella modalità C i target da colpire sono invece delle lattine lanciate in aria, ai tempi molti si cimentarono assiduamente a colpire lattine piuttosto che sparare ai gangsters. :D

RECORD MONDIALE: 368.500

DONKEY KONG 3

* 1 PLAYER GAME A
1 PLAYER GAME B
2 PLAYER GAME A
2 PLAYER GAME B

©1987 FMG

16. DONKEY KONG 3

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 04/06/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Forse un po' lontano dalle aspettative per il terzo titolo della saga, "Donkey Kong 3" ci presenta un personaggio rimasto più o meno nell'anonimato rispetto a tanti altri chara della Nintendo, Stanley, alle prese con un Kong un po' dispettoso che disturba il suo lavoro scatenandogli contro uno sciame di api e insetti vari. Come scacciare il gorillone? Semplice, a colpi di insetticida! Questo titolo un po' action e un po' shooting chiude la saga di "Donkey Kong" per Famicom, lasciando un'impronta indelebile nell'universo degli action game.

RECORD MONDIALE: 5.000.900

NUTS & MILK

● 1 PLAYER GAME A
1 PLAYER GAME B
2 PLAYER GAME A
2 PLAYER GAME B
GAME EDITOR
© 1987 FMG

17. NUTS & MILK

PRODUTTORE: HUDSON SOFT DATA: 28/07/1984
PREZZO: 4.500 YEN

Se dovessimo definire il genere di questo titolo di debutto della Hudson Soft sarebbe indubbiamente puzzle, con un leggero stampo action game. Il concept di base è lo stesso per molti giochi di questa prima epoca del Famicom: evitare il nemico, raccogliere gli elementi e raggiungere una meta. E di questo si tratta anche stavolta, voi, Nuts, dovrete raccogliere i frutti evitando i nemici, Milk, per poi raggiungere Yogurt. Carino no? Beh è più facile a dirsi che a farsi in realtà, i puzzle game danno sempre del filo da torcere!

18. LODE RUNNER

PRODUTTORE: HUDSON SOFT DATA: 31/07/1984
PREZZO: 4.500 YEN

A pochi giorni dal debutto della neonata Hudson Soft viene lanciato sul mercato un gioco affermatosi come primo grande successo di un puzzle game per Famicom: "Lode Runner". Quali sono i segreti che hanno reso questo gioco immortale? Innanzitutto la lunghezza: un totale di cinquanta quadri da superare tutti, ricordiamo, nell'arco di una singola partita, dal momento che il salvataggio dei dati era una realtà ancora troppo lontana ai tempi. Il sistema di gioco è semplice: bisogna raccogliere i cumuli di oro stando attenti ad evitare i nemici e fuggire infine dall'apposita scaletta.

19. GALAXIAN

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 07/09/1984
PREZZO: 4.500 YEN

La prima scommessa della Namco "Galaxian", scommessa vinta diremmo, a giudicare dalla fama che questo avo degli shooting game vanta da più di vent'anni. Chi di noi cresciuto negli anni Ottanta non ricorda quell' effetto sonoro nostalgico un po' irritante che accompagnava il movimento delle "farfallone" aliene durante la loro discesa? Nella sua semplicità "Galaxian" si presenta forse più difficile rispetto al fratello "Galaga", lanciato l'anno successivo sempre dalla Namco, per l'impossibilità di sparare più di un colpo alla volta.

20. DEVIL WORLD

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 05/10/1984
PREZZO: 4.500 YEN

La sfida maggiore di questo piccolo capolavoro della Nintendo è il random scroll, ovvero lo scorrimento casuale del field di gioco nelle quattro direzioni. Si finisce spesso in vicoli ciechi circondati da nemici, o schiacciati tra un muro e l'altro, quindi il trucco è di mantenersi per lo più attivi nella zona centrale dello schermo. Di tanto in tanto entrerete in possesso di alcune croci, che vi consentiranno, per un breve lasso di tempo, di eliminare i nemici con delle palle di fuoco.
Il gioco a due è piuttosto divertente se affrontato come avversari anziché alleati.

Continua sul prossimo numero...

TIMELINE

I primi giochi elettronici portatili utilizzavano i LED ed èrano per lo più simulazioni sportive. Nel 1979 uscirono i primi videogiochi che utilizzavano tecnologie LCD e VFD, mentre nel 1980 la Nintendo conquistò il mercanto con i Game & Watch: i primi LCD games di dimensioni ridotte. Fra il 1981 e il 1982 vennero prodotti, oltre agli handheld (portatili) anche molti videogiochi tabletop (di dimensioni maggiori) e ovviamente i cloni dei Nintendo Game& Watch erano disponibili in moltissime varianti. Nel 1983 è stata introdotta la nuova tecnologia degli LCD a colori e dal 1984 solo la Nintendo e la Bandai hanno prodotto nuovi videogiochi basati su queste tecnologie (ad eslusione delle solite cineserie che fanno inorridire i collezionisti) .

1976
MATTEL - AUTO RACE

1977
MATTEL - FOOTBALL

1978
PARKER BROTHERS - MERLIN
MB - SIMON

1979
MB - MICROVISION
TOMY - BREAKOUT

1980
ENTEX - SPACE INVADER
COLECO - PAC-MAN
BAMBINO - SAFARI

1981
BANDAI - BLOCKOUT
ENTEX - DEFENDER
BANDAI - MONKEY COCONUT
EPOCH - OIL GANG
NINTENDO - OCTOPUS

1982
ENTEX - STARGATE
COLECO - ZAXXON
BANDAI - CRAZY CLIMBER
GAKKEN - MOON PATROL
BANDAI - HEAVEN & HELL
NINTENDO - DONKEY KONG

1983
PARKER BROTHER - Q*BERT
TOMY - THUNDERING TURBO
GAKKEN - DIG DUG
NINTENDO - DONKEY KONG JR
POPY - DR SLUMP NCHA BYCHA

1984
BANDAI - KO CHALLENGE 5
BANDAI - PENGUIN LAND
NINTENDO - DONKEY KONG 3

1985
BANDAI - HOKUTO VS NANTO
BANDAI - WRACING

Londra, Uwe Schütte
Prefazione Electronic Plastic
Ringraziamenti: Martin Haiden,
Helen Kelly-Holmes Antje Blank

Foto di: Alexander Basta

COLLEZIONISMO

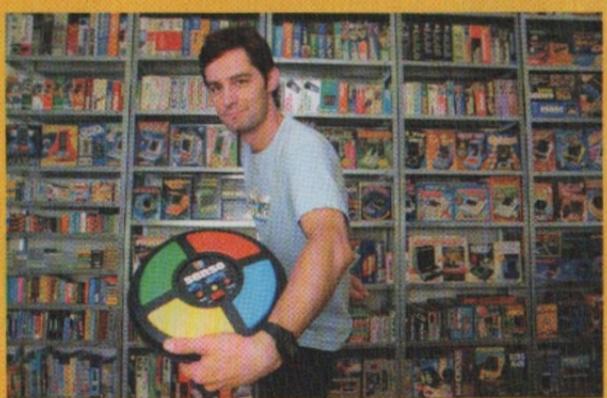
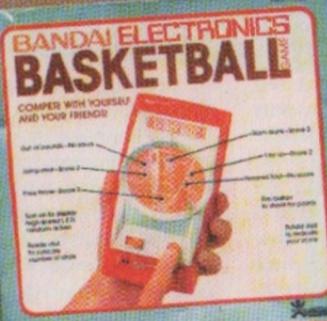
Bit, Beep e un pò di... plastica colorata!

Electronic Plastic è il più famoso libro di design consacrato ai videogiochi, o per essere più precisi ai videogiochi portatili prodotti fra la fine degli anni 70 e gli anni 80. Il progetto è nato grazie alla collaborazione di Jaro Gielens, Lopetz del legendario team di designers svizzeri Buro Destruct e la casa editrice Die Gestalten Verlag.

Quell'oggetto che avevamo fra le mani, sarebbe stato il futuro. Un'invenzione affascinante che avrebbe trasformato per sempre le nostre vite: videogiochi di dimensioni contenute, che potevamo trasportare ovunque. Leggeri, colorati, racchiusi in contenitori futuristici che sembravano astronavi di Star-Trek. Premendo solo un pulsante come per magia quegli schermi prendevano vita, si riempivano di colori in movimento e iniziavano a emettere un sacco di suoni strani. Electronic Plastic.

Mai, fino ad allora, le conquiste nel campo della tecnologia divennero tangibili come in quei piccoli miracoli dell'elettronica che iniziarono ad invadere la vita di tutti i giorni degli anni '70 : il telecomando rese lo zapping televisivo un puro divertimento, le calcolatrici ci risparmiavano di compiere complicati calcoli nella nostra testa, mentre gli orologi digitali segnavano con precisione i giorni e le ore. Lo scopo di tutti questi congegni era naturalmente, la praticità. Tutti questi oggetti furono progettati per risparmiarci tempo e fatica. Ma per i videogiochi tascabili, era tutta un'altra storia. Quei "così" si mangiavano tempo prezioso che i nostri genitori pensavano fosse meglio impiegare nel fare i compiti. Ma quelli erano aggeggi magici che ci permettevano di uscire dalla realtà, di uscire dal mondo "dei grandi" fatto di doveri e di responsabilità. Ovviamente, nessun genitore poteva immaginarsi che quei giochi elettronici fossero la migliore preparazione possibile per un futuro dominato dalle innovazioni tecnologiche. Quelli erano solo i primi di una miriade di dispositivi elettronici portatili che ci avrebbero circondato di lì a poco, nelle varie forme di telefoni cellulari, palmtops o lettori MP3. Questo, tuttavia, non è il punto più importante. Nel momento che il giocattolo diventò elettronico, questo ci insegnò una nuovissima forma di comunicazione: quella con un microchip. Senza nessuno sforzo, imparammo a padroneggiare congegni controllati da microchip che avrebbero dominato la vita di tutti i giorni del XXI° secolo, dai bancomat ai forni a microonde, dai videoregistratori agli iMac con connessione ISDN. Anche a se molte delle persone nella fascia di età compresa fra i 25 e i 35 anni non importava del crescente interesse verso il cyber-spazio che ci stava circondando, e verso Internet, noi non eravamo spaventati dall'evenienza di farci comandare da cervelloni elettronici. E perche poi avremmo dovuto ? Non è forse cresciuta un'intera generazione di programmatori, web-designers, e brokers di borsa giocando a Space Invaders, Pac Man, Defender, Frogger e Donkey Kong? E con loro, siamo invecchiati anche noi. Il trenta per cento del totale dei videogiocatori ha 36 anni o più. Il mercato dei videogiochi ha sorpassato di gran lunga quello cinematografico e del videonoleggio, e genera profitti nell'ordine di svariati miliardi.(di dollari, N.d.T.) Solamente il giro di affari legato alla musica ottiene profitti maggiori.

Ping Pong sullo schermo

Iniziò tutto nel 1972 con Pong. Il concetto di gioco non poteva essere più semplice: due asticelle mobili guidate da due joystick, una alla destra e una alla sinistra dello schermo, con una pallina che rimbalzava da una parte e dall'altra. Il suo inventore era un Californiano di nome Nolan Bushnell. Costui costruì il primo videogioco del ping-pong nel suo appartamento e lo piazzò in un bar, dietro un angolo. Appena in tempo per il Natale 1974

DIE GESTALTEN VERLAG

Questà è probabilmente la casa editrice più famosa e amata dagli appassionati di design. Nel catalogo c'è una selezione eclettica di libri sui più svariati aspetti della design culture fra l'inizio degli anni 90 e l'inizio del nuovo millennio. Questa casa editrice è stata fondata a Berlino da Markus Hollmann-Loges, Andreas Peyerl e Robert Klanten tutti e tre fortemente influenzati dalla scena techno berlinese (Die Gestalten è nata proprio come agenzia grafica per il design di flyers e poster promozionali dei rave e di club leggendari come il Tresor dell'omonima etichetta di musica elettronica).

WEB: www.die-gestalten.de

questi lanciò la sua compagnia chiamata Atari con una versione domestica del gioco, che permetteva a chiunque di giocare sulle loro TV a quella riedizione elettronica del table-tennis. Come era prevedibile, fu sommerso di richieste. Il successo di massa del primo videogioco da casa non fu soltanto dovuta a un'idea brillante, ma specialmente dall'aver reso la TV partner perfetta del videogioco. I videogiochi da casa crearono una nuova relazione con la TV, erano il primo esempio di una TV finalmente interattiva.
Il videogioco casalingo di Atari trovò presto imitatori. Rapidamente, altre società lanciarono sul mercato macchine con diverse variazioni per quanto riguarda lo stile di gioco, il sonoro e la grafica. Il boom dei cloni di pong alla fine si tradusse in una carenza mondiale dei microchip nella metà degli anni '70. La produzione dovette fermarsi, gli scaffali dei negozi rimasero vuoti, così come vuote rimasero le calze di Natale. Tutte le compagnie ad eccezione di Atari (che era appena stata rilevata dalla Warner) andarono in rovina. In quel caso il mercato fu soffocato dal suo stesso troppo successo.

VIDEOGIOCHI PORTATILI

Fu durante questo periodo di crisi che iniziò la storia dei giochi tascabili. Nel 1976, dopo una dimostrazione delle potenzialità della tecnologia LED (Light Emitting Diode - diodo ad emissione di luce) Michael Katz, direttore del marketing della Mattel (produttore di giocattoli), ebbe una brillante idea: di impiegare questi LED in videogiochi delle dimensioni di una calcolatrice. E così, nacque Auto Race. Il giocatore doveva guidare un'automobile, rappresentata da un LED, evitando collisioni con le altre auto. Così come era accaduto per Pong, la ricetta per il successo era la disarmante semplicità: ci volevano appena dieci secondi per imparare a giocare, ma ore per padroneggiarlo. Mattel lanciò ancora numerosi giochi funzionanti su LED, ma la vera breccia per i giochi tascabili si realizzò con l'avvento dei display LCD (a cristalli liquidi) agli inizi degli anni ottanta.
La serie Game & Watch di Nintendo fu quella che riscosse più successo. I latini avrebbero detto "Nomen omen (est)" (un nome che è un presagio) per quegli apparecchi, che oltre ad avere un potenziale di intrattenimento molto alto, dettarono i tempi per gli anni successivi. Una strategia intelligente, quella per cui il primario senso edonistico dell'oggetto fu ricoperto da una veste di funzionalità. I genitori furono indotti a credere che essi stavano comprando un oggetto sensato per i loro figli. Il fatto che la Nintendo sviluppò per molto tempo la serie Game & Watch, contribuisce a dimostrarne il successo. Inizialmente i giochi assomigliavano a una calcolatrice con un display un po' più grosso, ma presto la Nintendo si inventò giochi con doppio display ripiegabile, che assomigliavano a piccoli computer laptop. L'uso del display a colori, e specifiche confezioni disegnate per ogni singolo gioco aumentarono l'appetibilità del prodotto. Malgrado i limiti del display LCD nel potenziale di gioco, questi non mancavano né di suspance, né di originalità. Numerose versioni di Donkey Kong, Mario, Mickey Mouse e Popeye (Braccio di Ferro), incrementarono la vendita di questi marchingegni, fino a contarne a milioni. Ed essendo tascabili, si facevano pubblicità da soli, fra ragazzini che li portavano dappertutto.
I nonni guardavano con la bocca aperta i loro nipotini perdersi per ore dietro a quei cosi, e spesso i ragazzi si incontravano esclusivamente per potersi scambiare i giochi o per vantarsi dei punteggi da loro conseguiti.
Il gioco "Auto Race" di Michael Katz ha iniziato il Boom nei giochi tascabili, ma questi presto lasciò la Mattel per la Coleco dove si concentrò nella realizzazione in scala di giochi arcade di successo. Questi nuovi prodotti erano grandi circa 8 inches, (20.32 centimetri) troppo per stare in una tasca posteriore, ma erano comunque trasportabili con facilità. Il loro rivestimento si rifaceva in ogni dettaglio ai loro "fratelli maggiori" arcade. Naturalmente, le licenze dovevano essere fatte rispettando il gameplay, ma alcune versioni di giochi quali Pac-Man, Galaxian e Q*Bert erano incredibilmente simili alla controparte originale.
Il canto del cigno per questa famiglia di giochi tascabili durerà meno di dieci anni, dalla metà degli anni '70, alla metà degli anni '80. Erano solamente il preludio di una rivoluzione tecnologica inaspettata, erano solo gli antenati dei futuri computers, e della relativa nuova genesi nel campo dell'informazione, cronologicamente individuabile nella fine del XX° secolo. Laddove i cloni di Pong si insediavano stabilmente nei soggiorni delle case per intrattenere chiunque, i giochi tascabili trovarono la loro naturale collocazione nelle camerette dei ragazzi.
I ragazzini potevano giocarci in ogni momento della giornata, in qualsiasi posto, ma preferibilmente di notte, sotto le coperte. La caratteristica della portabilità assicurava un altro vantaggio: il non aver bisogno di un partner di gioco. Naturalmente, furono rilasciate anche versioni per due giocatori, ma generalmente il ragazzino scopriva un nuovo tipo di avversario, che era dentro il chip del computer.
Al giorno d'oggi siamo abituati a parlare del cyber-spazio, ma logicamente connesso in termini causali e temporali ci fu il grande impatto che ebbe nella nostra immaginazione la scoperta dell'illimitatezza dello Spazio. Le missioni NASA sulla luna e film come Star Wars e Battle Star Galactica alimentarono le nostre fantasie, Space Invaders le mise in pratica. Il gioco fu lanciato nel 1978, originariamente come coin-op (da coin-operator, macchina a gettoni, NdT), ma presto invase anche le case, nelle versioni consoles e tascabile. Mentre Pong era nient'altro che una primitiva rappresentazione elettronica di uno sport semplice, Space Invaders apparteneva ad una categoria completamente differente: come giocatore, impersonificavi una missione suicida per difendere la terra dalle orde di alieni che effettuavano bombardamenti a tappeto. Il gioco fissò nuovi standards per molti aspetti: da quel momento, ambienti spaziali, pistole laser, navicelle spaziali e scontri a fuoco forsennati divennero caratteristiche tipiche dei giochi susseguenti quali Defender, Asteroids e Galaxian.
Space invaders era anche il primo gioco che incorporava un ranking dei punteggi migliori, che spronava i giocatori a migliorare le loro prestazioni. Anche questo divenne un tratto riprodotto regolarmente in altri giochi, così come l'aspetto non realistico delle vite multiple per i giocatori. In un modo ragionevolmente assimilabile allo sciamanesimo, la morte apriva la vita alla reincarnazione, e la pistola laser del gioca-

Lopetz - Buro Destruct

Lopetz è uno dei fondatori del leggendario gruppo di designers Buro Destruct molto attivi anche in Giappone nonché curatori della veste grafica del libro Electronic Plastic.

GAMERS: Chi è Lopetz?
Lopetz: E' un graphic designer a cui piace molto giocare (ad esempio con i videogiochi).

GAMERS: Quali solo i prodotti e le culture che ti hanno influenzato maggiormente?
Lopetz: Amiga, musica, il Giappone, i videogiochi e viaggiare.

GAMERS: Perchè i designers sono così affascinati dalla videogame culture?
Lopetz: Credo che per i designer europei e americani la cultura otaku e la videogame culture abbiano un fascino misterioso perchè originarie di un paese molto lontano sia geograficamente che culturalmente.

GAMERS: Collezioni videogiochi?
Lopetz: Non sono un collezionista ma un videogiocatore.

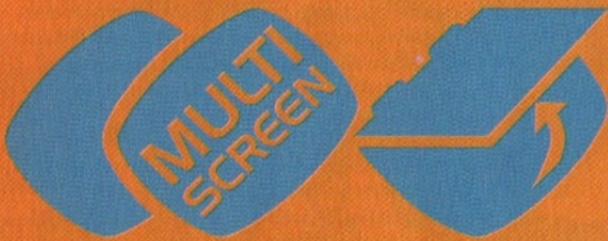
GAMERS: Che genere di videogiochi preferisci?
Lopetz: Mi piacciono i videogiochi innovativi che non siano l'ennesima versione dello sparatutto in prima persona o del simulatore di calcio (ndr ogni riferimento a saghe infinite come PES è puramente casuale)...

GAMERS: Quale sono i tuoi 10 videogiochi preferiti in assoluto?
Lopetz: Katamari damacy, Metalgear solid, Splinter cell, Shadow of the colossus, ICO, Locoroco, Okami, Rez, Jet set radio, Emerald mine (in ordine assolutamten casuale).

GAMERS: Sappiamo che sei un grande amante del Giappone, di Akihabara e della videogame culture. Potresti dirci perchè?
Lopetz: Io amo i gadget elettronici. Sono sempre interessato e affascinato dalle nuove tecnologie e Akihabra è il posto migliore per trovare tutte le ultime novità.

マルチ スクリーン

MULTI SCREEN FLIP TOP

フリップトップ

READ

BANDAI - SPACE CENTURION GUNDAM
Bandai made 3 Triple Vision games. They all have two screens with 3 different playing stages. Nice products with delicate and innovative technology! In the first scene both screens are active and you move your robot up and down between two layers. After the first stage you are asked to flip up the screen. Now the game continues in the upper screen. The last part takes place in the bottom screen. Throughout the game you must defend your space ship from attacks of giant evil robots.

BANDAI - PROSOCCER
With this soccer game Bandai used 2 types of display. One regular LCD display for the action on the field, and a colour LCD with the action in front of the goal, as seen from the field. Bandai named this Aurora Vision display, like the scoreboard in big stadiums. This unusual shape wasn't used for any other game.

E:P:/47

tore poteva essere riportata alla vita per 3 volte. Sommandolo all'elemento di una sconfitta certa, giocare resistendo con ostinazione a una vittoria non ottenibile fece quasi di Space Invaders un'iniziazione in concetti fatalistici della filosofia orientale. Tutto questo vi sembra inverosimile? Come J. C. Herz ha notato, i videogiochi, subito dal loro inizio, si richiamavano a strati più profondi dell'immaginazione umana : Come nell'universo dei romanzi di fantascienza, i videogiochi erano il posto dove la tecnologia si sposava all'occulto. Non è questo è un posto dove lanciamissili e mojo (stregonerie) sono entrambi armi legittime? Tutte quelle antiche creature dell'immaginazione quali mostri, arpie, dragoni e divinità varie vennero riesumati dal loro ambiente mitologico, campionati, riprodotti in serie, remixati, rielaborati e infine, riciclati nel mondo digitale.

La nascita del videogioco portatile coincide quindi con la crisi che colpì i videogiochi da casa. Ma di certo la storia delle consoles non era giunta al capolinea. Casomai, proprio l'opposto. Atari era stata sconfitta, non distrutta. Accadde che nel 1977 il VCS2600 fu immesso nel mercato dei videogiochi. E dopo questo lancio, niente sarebbe stato più lo stesso. La macchina era commercializzata con gli innovativi controllers: paddle e joystick . Ma la mossa realmente rivoluzionaria risiedeva nella circostanza per cui invece di un numero fisso di giochi programmati, veniva offerta al consumatore la possibilità di comprare separatamente le cartucce. Queste erano inizialmente vendute da Atari, però altre compagnie come Activision seguirono le sue orme. Negli anni seguenti, il numero delle cartucce disponibili vedeva raddoppiare il suo numero ogni anno. Nel 1983 erano in vendita più di 500 giochi. Finalmente uno stratagemma con cui soddisfare i diversi gusti di ciascuno, proponendo certamente molti più giochi di quanti ognuno avrebbe potuto o voluto giocarsi. Questa separazione dell'hardware dal software sarebbe diventata la regola per tutte le generazioni seguenti di console, rendendole le migliori piattaforme per il gioco a discapito di PC e Mac, che insieme si accaparravano appena il dieci per cento del mercato totale dei videogames.

Il progresso trionfale delle consoles portò alla morte i giochi tascabili nella metà degli anni '80. Non che fosse una sorpresa, non potendo questi certo competere nè per grafica nè per sonoro con i giochi offerti dall'incredibile e sempre maggiore complessità delle console. Sotto un altro aspetto però giochi più semplici, che potevano essere giocati ovunque potevano rappresentare comunque un'ottima forma di divertimento, e qui si spiega il continuo successo del Game Boy. Dal suo lancio, nel 1989, la Nintendo ha venduto oltre di 100 milioni di unità in tutto il mondo. Anche adesso che il Game Boy può vantare un display LCD a colori, il chip è rimasto il solito a 8 bit. E tutt'oggi (l'Autore scrive nel 2000, NdT), il Game Boy può dire la sua nei confronti delle consolles a 128 bits, perchè riesce a far girare giochi splendidi come Super Mario Land, Tetris e Pokemon. Come per le Consoles, la continua vendita dei titoli di punta fu il segreto del successo protratto nel tempo di Nintendo.

Il trionfo della PlayStation

Anche prima dell'avvento del Game Boy, esistevano già sistemi portatili che usavano le cartucce. Eppure a quel tempo macchine come la Microvision di Milton Bradley o il Game Pocket Computer di Epoch avevano ben poche possibilità contro i dominatori di mercato del gioco tascabile e da tavolo (per gioco da tavolo s'intende il videogame un po' più grosso di quello portatile, che veniva solitamente appoggiato sulla scrivania, molto più piccolo di un arcade, ed assimilabile nelle dimensioni all'attuale GameCube, con schermo intergato, NdT). L'aspetto non comune e pioneristico dei giochi portatili divenne più manifesto quando furono comparati con i primi videogiochi da casa. Il funzionalismo dei loro design seguiva con naturalezza il tratto della moda anni '70. Gli Electronic Plastic, dai colori vibranti e racchiusi in scatole eccentriche, rappresentavano il potente antidoto contro la grigia monotonia di quegli anni. Gli esempi in questo libro (di cui quest'articolo è l'estratto introduttivo, NdT) illustrano gli impressionanti input tecnologici che furono introdotti in alcuni giochi per compensare il loro svantaggio nei confronti delle console. Ovviamente, il limite definitivo dei giochi portatili era rappresentato dalle ridotte dimensioni dello schermo. Dracula della Epoch, e Super Cobra di Entex compensavano questo handicap con l'utilizzo di una lente d'ingrandimento e tecnologia VFD a colori.

A dfferenza della tecnologia LCD, il Vacuum Fluorescent Display, genera autonomamente luce, ed è perciò giocabile al buio. Zaxxon di Coleco usava due schermi per creare la sensazione di tridimensionalità. Rabbit Hop prodotto da VTL introdusse addirittura tre display, in ciascuno dei quali si sviluppava l'azione di gioco. In quel periodo la Casio introdusse il funzionamento alimentato da energia solare, rendendo le batterie un'ulteriore optional, mentre i giochi di sport di Gakken come KO Boxing e Baseball 3 sperimentavano per la prima volta un prototipo di ricognizione e sintesi vocale. Le visioni futuristiche dei romanzi di fantascienza fatti di computer parlanti e macchine a movimento perpetuo divennero incredibilmente realtà tangibile dentro alle camerette dei ragazzi.

Videogiochi tascabili e da tavolo (nell'accezione spiegata prima, NdT) avevano fondamentalmente la caratteristica di unicità.

Jaro Gielens

Jaro è un nostro vecchio compagno di collezionismo e più di una volta ha aiutato Francesco a trovare pezzi e informazioni utili per la propria collezione di handheld.

GAMERS: Potresti parlarci delle tue attività?

Jaro: Ho studiato 4 anni in Olanda per diventare esperto di Interaction Designer e dal 1996 ho iniziato a lavorare come programmatore e web designer in Germania. Dal 1998 mi sono incamminaato sulla via del collezionismo di handheld e tabletop ai quali, nel 1999, ho dedicato il sito (attivo ancora oggi) handhelden. com da cui poi ha tratto ispirazione la realizzazione di Electronic Plastic.

GAMERS: Pensi che la tua passione sia stata influenzata dal movimento di videogame design nato in Giappone grazie a persone come Ani dei Nendo Graphix?

Jaro: Credo sia più una naturale conseguenza dei ragazzi degli anni 80 che crescendo interagiscono con le proprie memorie e i ricordi dell'infanzia e finiscono per creare prodotti legati a queste sensazioni.

GAMERS: Perchè i designer sono così affascinati dai videogiochi?

Jaro: E' ovvio visti che molti designer non fanno altro che giocare a videogiochi per giorni e giorni (ndr ogni riferimento a Lopetz è puramente casuale). Inoltre i videogiochi rappresentano una fonte infinita di folli idee tipografiche e di layout. In poche parole, videogiochi e videogiocatori sono una fonte di ispirazione unica!

GAMERS: Collezioni ancora videogiochi?

Jaro: Electronic Plastic contiene una raccolta di 300 pezzi. Da quando è stato pubblicato sono riuscito a racogliere altri 400 giochi. Credo che attualmente ci siano 20-30 titoli che ancora mancano nella collezione (si tratta per lo più di pezzi appartenenti a una certa serie). Quando la collezione sarà completa potrò iniziare a collezionare vintage Lego o qualche altro giocattolo della mia infanzia!

GAMERS: Che tipo di giochi collezioni?

Jaro: La collezione comprende 700 giochi handheld e tabletop prodotti dal 1976 al 1986. Ogni gioco è una console dedicata e ha bottoni e controller custom. Le console di plastica sono state realizzate in varie forme, colori e dimensioni. Ci sono 3 tipi di display: LED (red dots), VFD (fluorescent shapes, spesso multi-colori) e LCD (principlamente si tratta di giochi con immagini nere su illustrazioni colorate in background). La maggioranza dei giochi è stata prodotta e venduta da ditte come Nintendo, Bandai, Coleco, Mattel, Milton Bradley, Gakken and Tomy. Tutti i pezzi della collezione sono boxati (ndr che tradotto dal gerdo dei collezionisti significa che tutti i giochi sono comprensivi di scatola e, conoscendo Jaro, anche di libretto istruzioni e accessori vari).

GAMERS: Quali sono i pezzi principlai della tua collezione?

Jaro: ENTEX Adventure Vision, BANDAI Space Hurricane, BANDAI Hyper Olympic Challenge 5, BANDAI Doraemon Time Machine, BANDAI Machine Man, V-TECH Pro-Screen, ROMTEC Frog Prince, YENO Space Fighter, ENTEX 3-D Grand Prix, NINTENDO Ball, CASIO Miracle Pinball.

Foto di: Benne Ochs

GAMERS: Qual'è il valore della tua collezione misurata con i prezzi correnti su Ebay?

Jaro: Considerando una media di $75 a gioco il valore totale si aggira intorno ai $50.000 Alcuni giochi molto speciali (o variazioni di colorazione delle scatole)vengono venduti anche a $1000 o addirittura $2500 per un Adventure Vision della ENTEX boxato.

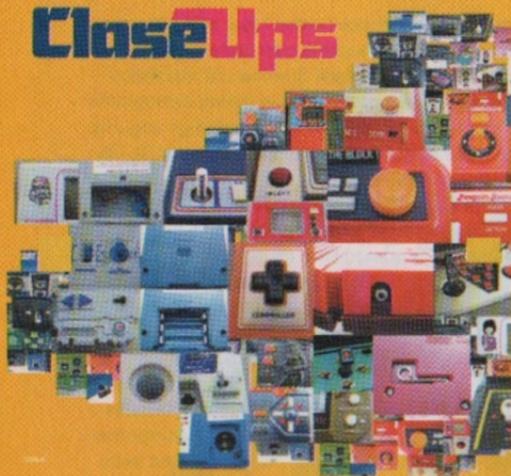
GAMERS: Hai qualche consiglio da dare ai lettori di Gamers che volessero iniziare una propria collezione?

Jaro: Con circa 1000 videogiochi (prodotti nei dieci anni fra il 76 e l'86) fra i quali scegliere e con tanti pezzi non rari in vendita ogni giorno su Ebay il miglior modo di iniziare è quello di fare una lista di una cinquantina di pezzi. Avendo a disposizione un anno e un budget di $2500 sono certo che sia possibile ottenere questo risultato.

GAMERS: Quali sono i tuoi videogiochi preferiti?

Jaro: A dire la verità non sono un grande appassionato di videogiochi "moderni" (...) gioco con Scramble del Vectrex, Asteroids, Pac-Man, Indy 500 e Breakout su Atari 2600 e a volte, nelle serate invernali per divertirmi con gli amici che vengono a trovarmi tiro fuori il Colecovision e i vari accessori per giocare a Donkey Kong, Zaxxon, Slither, Out Run e, a volte, anche Rocky!

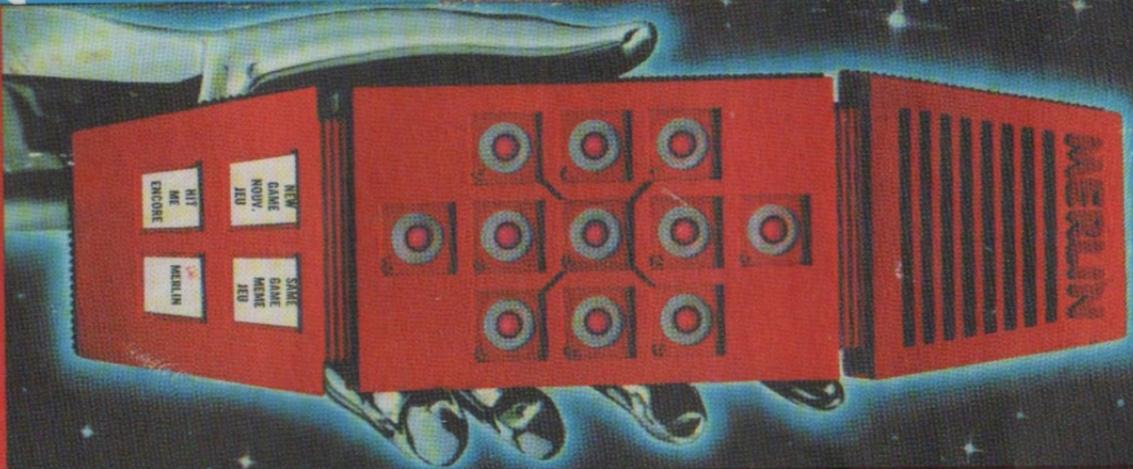
GAMERS: C'è qualche cosa che vorresti dire ai nostri lettori?

Jaro: Buy back your toys!!! Ricomprate i giocattoli della vostra infanzia!!

Ogni gioco era basato su un chip appositamente studiato, lo schermo veniva specificatamente fabbricato, e il tutto ricoperto da una scatola disegnata per richiamarne il contenuto. Questa simbiosi perfetta fra forma e contenuto era la risorsa maggiore dei giochi portatili. Tuttavia, questo concept incorporava ontologicamente un grave limite: una volta che avevi finito un gioco, e ne eri divenuto esperto, non te ne facevi più di nulla. E proprio grazie a appassionati come Jaro Gielens, il quale li recuperò dalle sporche soffitte dove giacevano a prendere polvere durante tutti gli anni '90, che questi giochi non caddero nel dimenticatoio. Sebbene esistano numerosi newsgroups e siti internet di fan del retrogaming per lo scambio e la vendita di consoles e cartucce, non sussiste un potenziale interesse nei giochi tascabili e da tavolo. Eppure fu proprio la loro miscela di tecnologia innovativa e di veste immaginifica che rendono di Electronic Plastic l'oggetto da collezione per eccellenza.
In aggiunta, la confezione era una parte integrante del design generale del prodotto. Le immagini che corredano l'articolo documentano lo straordinario sforzo creativo che fu effettuato nella produzione di confezioni originali e fantasiose. Ed era ovviamente quella speciale confezione che riusciva a trasformare un po' di plastica nell' oggetto del desiderio. Così l'immagine sulla scatola di Safari Game prodotto da Bambino accoppia il gioco vero e proprio, racchiuso in un futuristico corpo sferico verde insieme a un'orda di antilopi affrontati da un leopardo.
Invece uno sparatutto spaziale quale Star Force di Epoch lasciò il segno, ispirando lo scenario di battaglia a Star Wars, presentando al giocatore navicelle spaziali che uscivano da fuori da ciuffi di una nebulosa a spirale di colore rosso-sangue only to launch an attack on the game itself. L'imballaggio per Wracing di Bandai evitò ogni rappresentazione grafica del gioco e optò per la raffigurazione di 2 bambini con indosso magliette anni '70 completamente assorbiti nell'azione che si sviluppava sullo schermo.. Proprio come eravamo noi allora.
Il bisogno di collezionare è essenzialmente alimentato dalla malinconia. I collezionisti recuperano dall'oblio le cose che il resto di noi considera obsoleto. Walter Benjamin, un appassionato collezionista di libri per bambini, comprese questi meccanismi psicologici più di chiunque altro. Proprio come Benjamin, Jaro Gielens è un collezionaista dei rimasugli dell'infanzia. I giochi da lui collezionati, con quelle confezioni vividamente colorate sono i documenti di un momento storico in cui la tecnologia riempì per la prima volta le nostre case, ritagliandosi gradualmente spazio in ogni angolo della nostra vita.
La collezione di Gielens rappresenta un aspetto ignorato della storia del retrogaming e oltre a ciò, ricostituisce i sogni e le speranze di una passata generazione. La sua collezione di giochi rivela quanto egli appartenga alla tipologia più pura di collezionista, nella quale, secondo Benjamin, avere il possesso dell'oggetto è al tempo stesso la forma più intima di relazione che una persona possa stabilire con esso. Non che gli oggetti collezionati diventino vivi con lui ; è lui che vive in essi.
Ma qual'è il fine di collezionare questi giochi, fatto salvo il soddisfacimento di un desiderio personale? Possono questi giochi tascabili e da tavolo insegnarci qualcosa che abbia valore nell'era della Playstation 2 ? Nessuno metterà in discussione che Doom, Myst, Tomb Raider o Zelda 64 abbiano simboleggiato un passo da gigante nello sviluppo dei videogiochi. Ma questi giochi, sono le eccezioni che confermano la regola.
La maggioranza dei giochi sta diventando uniforme e monotona. Il ricorso a giochi apparentemente primitivi ci conduce alla sorgente creativa della rivoluzione contemporanea del divertimento elettronico. Ciò che è sorprendente, è che questi vecchi giochi procurano, nel loro modo personalissimo, tanto divertimento quanto possano fare le uscite nuove fiammanti e destinate al successo per Playstation e Dreamcast. E non è una coincidenza se ci sono numerose collezioni per il retrogaming in vendita per la Playstation, collezioni che vendono straordinariamente bene.
Naturalmente non si può fare un raffronto fra Space Invaders e Quake. Questi giochi viaggiano su livelli differenti come accade tra un film e un buon libro. Ciascuno porta con sè dei vantaggi, ma nessuno dei due mantiene una netta supremazia sulla media dell'altro. Trigger Happy di Steven Poole, il più intelligente libro sui videogames realizzato finora, effettua una lettura simbolica dei giochi Pac Man e Tomb Raider. A prima vista il realismo di Lara Croft può permettere una maggiore identificazione rispetto a una piccola cosa gialla che si mangia dei puntini. Ciò nonostante, come Poole ha dimostrato, Pac Man nei fatti è più vicino alla natura del richiamo che i videogiochi hanno per noi esseri umani e alla nostra percezione simbolica: sotto la grafica appariscente, scene d'intermezzo cinematografiche, fisica in tempo reale, background storici mitologici e tutto il resto, un videogioco è pur sempre un motore di simboli studiato nel dettaglio, ancorchè altamente artificioso.
E il suo scopo non dev'essere quello di simulare la vita reale, ma di offrirci la meravigliosa possibilità di giocare. Questo non dovrebbe sorprenderci, perchè l'uomo, dopo tutto, è un animale "simbolico" (la cui struttura inconscia funziona per simboli). E questo è esattamente ciò che i videogiochi celebrano, proclamano, esigono e alimentano. Questi sono un'evoluzione storica inevitabile dell'impulso del gioco. I videogiochi, anche nella loro forma più semplice, si appellano alle nostre fondamentali esigenze, e ai nostri primordiali retaggi atavici.
I videogiochi ci catturano, e operano un "rapimento" delle facoltà mentali che ci permettono di comunicare con il mondo intorno a noi. In Homo Ludens, un'opera storiografica culturale del gioco pubblicata per la prima volta nel 1938, Johan Huizinga concluse polemicamente che la scaturigine dell'insoddisfazione e della banalità del nostro mondo moderno dovesse essere scovata nella marginalizzazione del gioco dal cuore della società verso zone periferiche come gli sport professionali e le arti. Naturalmente Huizinga difficilmente poteva prevedere l'ascesa del fenomeno del videogame. Tuttavia, la sua tesi sull'impoverimento socio-culturale causato dalla repressione dell'elemento ludico poteva fornire una spiegazione persuasiva della popolarità di massa dei videogames. Seguendo il suo ragionamento, la reincarnazione dell'elemento ludico nella fine del XX° secolo nel mezzo elettronico, dev'essere visto come un fenomeno positivo e giovevole per la nostra società.
Ma anche la teoria opposta è ugualmente ritenuta come valida. La storia dei videogiochi contempla una serie di gravi attacchi scagliati verso di essi. Già nel 1982 il Surgeon General degli stati Uniti (l'equivalente del nostro Ministro della Salute, NdT), avvisò che i videogiochi causavano alterazioni comportamentali nell'infanzia. Nello stesso anno Martin Amis portò la riflessione sul fatto che le critiche ai videogiochi altro non erano che un'eco degli animati dibattiti d'inizio secolo sui giochi del biliardo (bilardo classico, snooker). Quando nella primavera del 1999 due alunni della Columbine High School, nel Colorado uccisero con colpi d'arma da fuoco dodici dei loro compagni, furono immediatamente identificati i veri colpevoli : Marilyn Manson, The Matrix, e, sopratutto, Doom.(Questa vicenda è analizzata e documentata magistralmente dal regista Micheal Moore nel film Bowling for Columbine, NdT) Studi scientifici hanno ripetutamente provato a dimostrare gli effetti dannosi dei videogiochi violenti sulla personalità e sul livello di aggressività dei più giovani. Altri studi, tuttavia, hanno dimostrato in maniera convincente che giocare a shoot'em-up ("sparatutto in soggettiva", NdT) specifici come Doom e Quake porta come risultato il rilascio catartico di emozioni aggressive. I videogiochi non rovinano i bambini. Piuttosto, questi fanno solo parte della lunga serie di capri espiatori sui quali la società cerca di scaricare le responsabilità per le tensioni create dalla disuguaglianza sociale, e da un sistema di libero mercato di tipo capitalistico.
Ciò non significa comunque che i videogiochi siano un puro divertimento senza alcun rischio. Non è stupisce che la cronaca delle più sofisticate operazioni militari sia molto simile ad un videogioco d'avanguardia.
Tuttavia, le assimilazioni fra i videogiochi e la tecnologia militare sono generalmente meno conosciute, e sono quelle verso le verso le quali J. C. Herz focalizza l'attenzione. Dall'inizio degli anni '80 l'industria delle armi ha lavorato a stretto contatto con i produttori di videogiochi.
Lockheed Martin, per esempio, ha cooperato con la Sega per sviluppare simulatori di volo per esercitare i piloti. I chips risultanti, e relativa componentistica hardware venivano adattati rapidamente e senza sforzo per l'utilizzo nelle consoles e negli arcades. Gran parte della tecnologia che oggi usiamo nei videogames trova le sue origini proprio nella ricerca militare. Quando si va alla ricerca dei brevetti, risalendo fino alla fonte, è praticamente impossibile trovare un componente arcade o console che sia stato sviluppato senza una concessione del Dipartimento della Difesa. Quando stai giocando contento al tuo Game Boy, è troppo semplice dimenticarsi del fatto che la tecnologia di 20 anni fa che risiede nel suo ventre di silicio fu finanziata in origine dal Pentagono. I videogiochi sono molto molto più di un fenomeno marginale relativo all'industria dell'intrattenimento del XX° secolo. Il Videogioco è legato a doppio filo a fenomeni sociali, politici, antropologici ed estetici. Aumentando esponenzialmente la loro influenza, questi plasmano le nostre attività di svago, le nostre percezioni, le nostre fantasie. E' certamente impossibile immaginarsi il XXI° secolo senza i videogiochi. Sia noi che loro, che siamo cresciuti insieme, abbiamo perso da tempo la nostra innocenza. Questo è il motivo per cui i videogiochi vanno presi sul serio, come illustra Steven Poole nel suo Trigger Happy. Ma anche lui, come fanno le altre pubblicazioni sull'argomento, ignora nel suo libro i giochi tascabili e da tavolo. Ad essi è sempre stato accordato un ruolo marginale nella storia del videogioco, quasi che fossero una diramazione collaterale, e una fase che ha fatto il suo tempo. "Electronic Plastic" chiude questa mancanza.
La collezione di Jaro Gielens dimostra che il futuro è iniziato proprio quando noi eravamo bambini.

PARKER BROTHERS

PARKER BROTHERS - MERLIN
This is a very good example of the first generation of electronic games. Its strong and timeless design shows very early that the future had arrived! More conservative are its 6 types of memory-training games. Noughts and crosses and similar re-runs of well-known games.

PARKER BROTHERS - Q*BERT
This lovely machine is the only VFD release of Parker Brothers. It was voted the «1983 tabletop stand-alone game of the year» by Electronic Games Magazine. It's the most successful handheld port of any arcade game ever. It features a large and sharp display and a big joystick. The detailed original characters and faithful gameplay make this a perfect game.

TITLE:	MERLIN
COMPANY:	PARKER BROTHERS
SERIES:	2
YEAR:	1978
BATTERIES:	1X9V
GAMETYPE:	MEMORY
GAMEPLAY:	25%
QUALITY:	75%
SIZE:	L

TITLE:	Q*BERT
COMPANY:	PARKER BROTHERS
SERIES:	1
YEAR:	1983
BATTERIES:	4xC
GAMETYPE:	ACTION
GAMEPLAY:	75%
QUALITY:	100%
SIZE:	L

MAGICIAN LORD

Magician lord è uscito nel 1990 al lancio del sistema Neo-Geo. Il gioco è un platform a scorrimento. Elta il mago che impersonate potrà trasformarsi in differenti personaggi con diversi tipi di attacchi e magie.

I primi tre titoli disponibili al lancio del Neo-Geo furono Magician Lord, NAM-1975 e Baseball Stars.

LA NASCITA DEL NEO-GEO

Testo di Gualtiero Cannarsi

Fin dai suoi esordi, il **NEO·GEO** ha rappresentato un caso assolutamente unico, per non dire del tutto anomalo, nel panorama delle macchine da videogioco giapponesi. La sua principale caratteristica era infatti il costituire una vera e propria intersezione tra due mercati da sempre affini ma distinti: quello delle sale giochi e quello della videoludica casalinga. Ma il sistema NEO·GEO era stato sin da principio concepito dalla ditta produttrice **SNK** nella 'doppia natura' di una macchina da sala a basso costo, funzionante con cartucce intercambiabili, e della sua controparte 'domestica', dalle prestazioni (e costi) tanto elevate da essere originariamente destinata al solo mercato del noleggio. È infatti opportuno sottolineare esplicitamente che a dispetto di un'assai diffusa e radicata falsa credenza, secondo la quale la versione arcade del sistema essere stata lanciata sul mercato prima di quella domestica, le due controparti del NEO·GEO furono in effetti concepite e commercializzate assolutamente in parallelo, dimostrando sin da principio le peculiari natura, filosofia e intenzioni commerciali del sistema stesso e della sua ditta produttrice.
La SNK (acronimo di Shin Nihon Kikaku, ovvero 'nuovo progetto giapponese'), fondata a Osaka da Kawasaki Eikichi nel Luglio del 1978, era stata attiva sul mercato videoludico durante tutti gli anni ottanta in primis come produttrice di giochi arcade, e in seguito impegnatasi anche sul mercato videoludico domestico soprattutto con le conversioni dei suoi titoli da sala per l'allora furoreggiante Nintendo Famicom (noto in occidente con il nome di Nintendo NES). I titoli più celebri che la SNK produsse nella sua prima decade di vita furono senza dubbio i molto apprezzati Ikari e Athena, entrambi destinati ad avere un nutrito seguito di pubblico e mercato. Furono proprio il citato Athena e quindi il suo sequel **Psycho Soldier** a dimostrare innanzitutto il grande estro creativo e innovatore della ditta, introducendo nel settore arcade elementi stilistici pressoché inediti quali design accattivante (preso direttamente dal mondo dei manga e degli anime) e persino colonne cantante. Tuttavia, fu proprio comparando le peculiarità esclusive e i reciproci rapporti tra i settori videoludici da sala e domestico che la SNK pergiunse sul finire degli anni ottanta a teorizzare la creazione di macchina per videogiochi dal concept assolutamente inedito per i tempi, e per quel che la storia avrebbe poi dimostrato, del tutto singolare anche per tutti gli anni a venire.
L'idea di base su cui SNK aveva sviluppato il progetto NEO·GEO era semplice e logica quanto geniale e rivoluzionaria: si trattava da un lato di trasporre nel mercato arcade la semplicità e la comodità di utilizzo di una console videoludica domestica, dall'altro di poter offrire tramite il noleggio privato la qualità dei costosi titoli da sala giochi in ambiente domestico.
La congiuntura si sarebbe realizzata con la produzione un macchina per videogiochi presentata, seppur identica nei contenuti, in due diverse ma parallele versioni rispettivamente dedicate ai due diversi ma paralleli mercati dei videogiochi arcade e domestici. Le due macchine sorelle, che avrebbero fatto dunque funzionare i medesimi giochi, vennero battezzate con i nomi di **NEO·GEO MVS**, acronimo di Multi Video System, identificativo della versione da sala giochi, e **NEO·GEO AES**, acronimo di Advance Entertainment System, identificativo della versione da casa.
Il NEO·GEO Multi Video System (NEO·GEO MVS) puntava innanzitutto a penetrare nel mercato delle sale giochi tramite l'introduzione di una tecnologia innovativa soprattutto per due fattori chiave, ovvero il funzionamento a cartucce intercambiabili e la commercializzazione di kit-base a slot cartuccia multipli. Come macchina da sala giochi, l'MVS constava dunque di un kit-base tipicamente a 'circuiteria scoperta' (da installare all'interno di un cabinato), su cui si aprivano gli slot cartucce (uno, due, quattro o sei per kit, a seconda delle versioni) e che si collegava a monitor e sistemi di controllo tramite l'interfaccia **JAMMA**. Tuttavia, paragonate alle classiche schede JAMMA dei videogiochi da sala, che proponevano un unico pezzo d'hardware completa e indipendente per ogni singolo titolo, la separazione di kit-base e cartucce gioco proposta dall'MVS permetteva innanzitutto la riduzione del prezzo dei singoli titoli, a beneficio della costo di rinnovamento titoli per gli operatori del settore. La facile intercambiabilità delle cartucce, la cui sostituzione non comportava la necessità di alcune regolazione tecnica sul kit-base o sul cabinato, introduceva inoltre una notevole e del tutto inedita semplicità d'installazione. Infine, grazie alla possibilità di adottare kit-base con slot cartuccia multipli, da due fino a un massimo di sei, il sistema permetteva inoltre di inserire più

titoli diversi e liberamente selezionabili dal giocatore su ogni singolo cabinato, portando a un'ottimizzazione dello sfruttamento di ingombri e spazi nei locali adibiti ai videogiochi da sala. Lo scopo dell'MVS era infatti quello di diffondere i videogiochi arcade favorendo lo sviluppo delle realtà delle piccole sale giochi indipendenti, fin sino agli 'angoli gioco' nei locali pubblici della più svariata natura (supermarket, minimarket, bar, eccetera). Tramite la diffusione capillare di una grande quantità di kit-base in tutti gli spazi dell'arcade, i cui operatori sarebbero stati attirati soprattutto dall'economicità e dalla praticità di installazione e rinnovamento del sistema, il NEO·GEO MVS si proponeva inoltre di monopolizzare stabilmente una grossa fetta di visibilità del mercato e del pubblico degli appassionati di videogiochi da sala, incrementando la forza e la riconoscibilità del proprio marchio.

Il NEO·GEO Advance Entertainment System (NEO·GEO AES), per contro ma parallelamente all'MVS, si proponeva sul mercato come una console domestica capace di portare nelle case degli appassionati la qualità e l'esperienza dei videogiochi arcade. Tuttavia, se il prezzo dell'MVS era radicalmente competitivo sul mercato specifico a cui la macchina si proponeva, esattamente il contrario poteva dirsi per l'AES, i cui costi, pur dimensionati al livello tecnologico e qualitativo proposto, erano del tutto impensabili per il mercato domestico. Il sogno di tutti gli appassionati di videogiochi arcade era sempre stato poter avere gli stessi titoli da sala, con la loro stessa inarrivabile qualità, nel salotto di casa propria. Ma questo sogno si era sempre dimostrato irraggiungibile proprio per ragioni di prezzo, poiché solo la finalità commerciale del settore arcade permetteva di sostenere gli esorbitanti costi dello sviluppo e delle componenti tecnologiche degli avanzatissimi giochi da sala. Per questa ragione, la SNK propose l'AES come un sistema videoludico domestico a finalità commerciale, ovvero come un sistema rivolto non all'acquisto privato ma al solo noleggio. Trattandosi di una macchina ad utilizzo domestico, l'AES non avrebbe potuto proporsi come una base a circuiteria scoperta, con interfacce JAMMA e slot cartuccia multipli: la base era piuttosto racchiusa in un lussuoso chassis nero a slot cartuccia singolo, accompagnata da enormi joystick a corredo, e nasceva per essere collegata non a monitor professionali ma a normali televisori casalinghi (via cavo composito o cavo eventualmente SCART-RGB). Poiché i televisori stereofonici non erano al tempo diffusi, il suono stereo, nativo della circuiteria della macchina e regolarmente utilizzato nella versione da sala, veniva nel caso dell'AES diffuso non tramite il cavo di collegamento televisivo, ma solo tramite un'apposita uscita per cuffie stereo, con regolazione di volume indipendente. L'hardware delle due macchine sorelle, pur essendo il medesimo, era dunque ottimizzato in quanto a modi di interfaccia e collegamento per i due diversi ambienti di utilizzo a cui le due versioni del NEO·GEO erano dedicate. Allo stesso modo, MVS e AES risultavano differenziate dal loro BIOS. Com'è facile intuire, infatti, benché i giochi di MVS e AES fossero i medesimi, il loro funzionamento nei diversi ambienti di sala giochi e casa privata necessitava di aggiustamenti specifici. Per questa ragione, benché il codice del programma fosse lo stesso, i giochi NEO·GEO potevano essere 'eseguiti' in due diverse modalità, a seconda che la console base, ovvero il suo BIOS, fosse MVS o AES. Tutti i dati relativi a entrambe le modalità di funzionamento MVS e AES erano dunque contenuti in ogni cartuccia, ma il gioco veniva eseguito dai diversi BIOS delle due versioni del NEO·GEO nelle rispettive modalità MVS e AES. Le differenze funzionali erano innanzitutto necessarie al funzionamento 'pubblico' dell'MVS, che doveva permettere la regolazione delle opzioni di gioco ai soli operatori, e non ai giocatori. Sempre per l'MVS era inoltre prescrittiva la presenza del sistema di funzionamento a crediti e gettoni, su cui il mercato delle sale giochi è da sempre fondato. Per contro, l'AES doveva evitare tutte queste funzionalità tipicamente commerciali e inadatte alla sua applicazione domestica, eventualmente introducendo la possibilità da parte del giocatore di accedere ad un determinato gruppo di opzioni di gioco. Per analoghe ragioni estetiche, nonché per assicurarsi un'incompatibilità fisica tra due mercati paralleli ma distinti, fu differenziato il formato delle cartucce dedicate a MVS e AES. Per questo numero lo spazio dedicato al Neo-Geo è purtroppo giunto al termine, proseguirà nel prossimo numero di GAMERS in edicola a inizio Marzo.

NAM-1975

Si tratta di un Operation Wolf in terza persona con la telecamera sistemata dietro le spalle del player. La missione è blastare tutti i nemici che vi si parano di fronte. Gli scenari sembrano uscire da un film di guerra sul Vietnam!

BASEBALL STARS

Il terzo dei tre titoli che ha accompagnato il lancio del Neo-Geo è stato Baseball Stars. Un ottimo simulatore sportivo che ancora oggi rappresenta un'ottima alternativa a qualunque gioco moderno di baseball.

MICRO COMPUTER

COMMODORE 64

Nuovo Hardware per C64

Sono passati ormai 12 anni anni da quando l'ultimo Commodore 64 è uscito da una catena di montaggio eppure nonostante il fallimento della casa madre continuano ad essere realizzate nuove periferiche hardware nel tentativo di espandere la macchina oltre i suoi naturali confini. Accolte con umori contrastanti presso i nostalgici, gli addetti ai lavori e tra i semplici appassionati, la sorte di queste migliorie Hardware cammina in bilico su un filo sottile: cercare di potenziare qualcosa di magico senza rischiare al contempo distruggerne il fascino ed il feeling originario.

SUPER CPU

Mentre il Commodore 64 è carrozzato con un microprocessore MOS 6510 a 0.997Mhz (PAL), la SuperCPU eleva la velocità di calcolo a 20Mhz grazie all'utilizzo del microprocessore W65C816S.

PRO: Un Commodore 64 venti volte più veloce.

CONTRO: Non sempre le cose veloci sono anche facili da gestire poichè i programmi per Commodore 64 sono pensati per girare ad un 1Mhz, necessita prevalentemente di software scritto ad hoc specialmente nel campo delle applicazioni ludiche.

IDE64

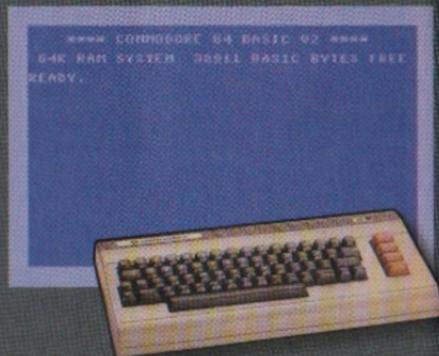
L'IDE64 è un interfaccia che consente la connessione di un Hard Disk IDE o di un dispositivo DVD/CD-ROM al Commodore 64 ed inoltre offre il supporto alle memorie Compact Flash.

PRO: tutti i vantaggi di un Hard Disk estesi al Commodore 64: tempi di caricamento quasi azzerati, possibilità

"Il Commodore 64, con 30 milioni di pezzi venduti, è il computer di maggior successo della storia !"

Se oggi ci sono le console wars fra Nintendari, Playstationari e fans della Microsoft negli anni ottanta il Mondo era diviso in Commodoriani e Spectrumari... ovviamente il nostro amato C64 è uscito vincitore e lo Spectrum non ha mai raggiunto il livello di popolarità e potenza del computer Commodore (senza offesa per il comunque mitico Sinclair Spectrum)!

Testo di Roberto Nicoletti

Nel 1981 un gruppo di ingegneri del **MOS Technology** era al lavoro per la messa a punto di una serie di CHIP da impiegare nella costruzione di macchine Arcade.
Senza un progetto organico in mente l'unico scopo da perseguire era quello di produrre CHIP che fossero lo "stato dell'arte", quanto di meglio mai prodotto fino a quel momento nel campo delle applicazioni al silicio.
Con una mirabile intuizione, probabilmente prevedendo l'imminente crollo dei costi delle memorie RAM, il presidente e fondatore della Commodore International Jack Tramiel, di cui la MOS era sussidiaria, decise improvvisamente di cambiare le carte in tavola incaricando il gruppo di utilizzare i CHIP creati nella realizzazione di un computer, il primo nella storia, con ben 64Kbyte di memoria RAM.
Dopo sei settimane di febbrile lavorazione i primi prototipi erano pronti per essere presentati in anteprima mondiale al CES, la fiera internazionale dedicata all'elettronica di consumo che annualmente si tiene a Las Vegas. Era il gennaio 1982 ed il settore degli Home Computer, che stava attraversando la fase più sperimentale e pionieristica della sua storia, vedeva nascere una nuova stella destinata a brillare intensamente per lunghi anni a venire: il Commodore 64.
Il Commodore 64 (conosciuto anche come C64) vantava caratteristiche superiori rispetto ai Computer rivali e grazie al sistema verticale di produzione adottato dalla Commodore (i chip erano autoprodotti e non acquistati da terzi parti) era notevolmente più economico rispetto ad esempio all'Apple II, suo diretto concorrente sul mercato, con un prezzo di listino attestato sui 595 Dollari. La superiorità tecnica del Commodore 64 derivava principalmente dall'architettura strutturata a coprocessori.
Il cuore della macchina era costituito dal MOS 6510, mentre la gestione della grafica e del suono era demandata rispettivamente al VIC-II e al celeberrimo SID (Sound Interface Device), uno tra i primi sintetizzatori sonori ad essere utilizzato in un Home Computer, che sarebbe assurto col tempo al ruolo che gli competeva: quello di leggenda.
Le periferiche con cui poteva essere equipaggiato erano molteplici, realizzate sia dalla stessa Commodore che da terze parti. Il C64 poteva essere collegato sia ad un Monitor che ad una normale TV, mentre le memorie di massa disponibili erano il registratore a cassette (Datasette) e il più affidabile e veloce Disk Drive che funzionava con i floppy da 5 a doppia densità.
Non esisteva un vero e proprio Sistema Operativo come siamo abituati a concepirlo oggi, all'accensione si aveva accesso all'interprete Basic che era usato per la gestione di tutte le più comuni operazioni.
Su queste fondamenta il Commodore 64 divenne il computer più diffuso di tutti i tempi con una stima di 17 milioni di esemplari venduti al dettaglio e fabbricati a pieno regime in stabilimenti sparsi in mezzo mondo (Germania dell'Ovest, Gran Bretagna, Hong Kong e Taiwan, Stati Uniti).
Migliaia di programmatori svilupparono software per questa macchina rendendo disponibile oltre 10.000 programmi commerciali, molti dei quali hanno persino superato i presunti limiti hardware della macchina. Sotto la stella del C64 nacquero una serie di veri e propri miti quali Jeff Minter, Rob Hubbard, Manfred Trenz, Chris Butler e tanti altri...
La corsa del Commodore 64 proseguì per tutti gli anni ottanta, fino alla metà degli anni 90 e venne arrestata soltanto dal collasso della casa madre e dall'avvento di una tecnologia superiore, quella a 16 bit, che avrebbe lanciato i computer del futuro verso un avvenire multimediale.
Dopo la bancarotta della Commodore originale e l'abbandono della produzione, il Brand è commercialmente sopravvissuto e continua a fare gola a molti.

EMULATORI: Oltre ai soliti noti VICE, WIN 64, FRODO e POWER 64 che permettono di emulare il C64 su un PC Windows o un MAC, da un po' è anche disponibile 64 PSP che emula il nostro amato Commodore sulla console portatile più hackerata della storia: la PSP della Sony [WEB: urch.in/c64psp].

In tempi recenti l'olandese Tulip ha lanciato sul mercato una linea di prodotti con il marchio Commodore quali lettori MP3, supporti DVD e PenDrive USB. Una serie di prodotti tra cui spicca il C64DTV (C64 Direct-to-TV), un Commodore 64 emulato via Hardware, racchiuso in un singolo Chip, che rivive all'interno di un Joystick con le fattezze del mitico Competition Pro II. Il C64DTV si può collegare direttamente al televisore e contiene 30 giochi tra i più famosi e rappresentativi selezionati dal catalogo Epyx ed Hewson, quali Impossible Mission, Summer Games, Paradroid e Uridium, anche se inevitabilmente decine di titoli sono rimasti esclusi.
Successivamente con un colpo a sorpresa la sigla Commodore ha subito un ulteriore passaggio di proprietà, dalla Tulip alla Yeahronimo Media Venture.
Tuttavia, mentre queste restano interessanti ma pur sempre ordinarie operazioni commerciali, il marchio "Commodore" (nato da una semplice attività di riparazione e vendita di macchine da scrivere) rimarrà per sempre parte imprescindibile nella Storia dell'Informatica.

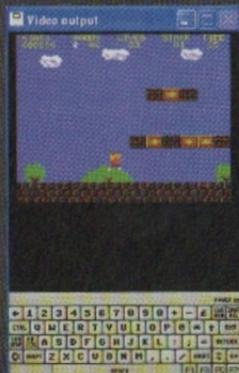
Un altro sistema per divertirsi con il 64 è collegarsi al sito: c64s.com dove il 64 viene emulato tramite un applet Java.
Ma, se non avete un 64 in casa, il nostro consiglio rimane quello di acquistarne uno su Ebay visto che gli emulatori non potranno mai superare l'originale!

http://sta.c64.org

Star Commander + X1541

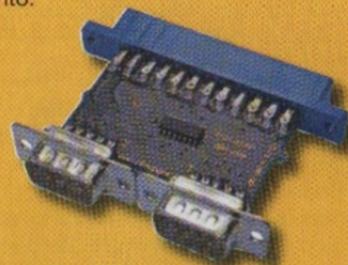
Abbandoniamo la strada delle espansioni Hardware per Commodore 64 per considerare un altro aspetto che vale la pena esaminare, ovvero la connessione tra Commodore 64 e i moderni PC. Tale possibilità torna a vantaggio di chi vuole utilizzare il C64 "al naturale", sfruttando al contempo l'enorme massa di giochi e programmi messi a disposizione dall' emulazione e da Internet oppure a chi vuole effettuare il processo inverso, vale a dire trasferire su PC il software di cui dispone per Commodore 64. La serie di Cavi della classe X(*)1541 consente di connettere un Disk Drive 1541 o compatibile al PC utilizzando la porta seriale, mentre lo Star Commander è il software che gestisce tale collegamento.
Su tale binomio si basa praticamente la totalità dei giochi emulati e normalmente reperibili in Internet. l' X1541 originale si deve ad un italiano, Leopoldo Ghielmetti, dal cui progetto base nato nel 1992, concepito per funzionare in DOS, si sono sviluppate varie modifiche per consentire al cavo per operare in ambiente multitasking (Windows/Linux) e con moderni processori Pentium.
Visistando il sito sta.c64.org è possibile trovare il software, gli schemi per costruirsi i cavi e un minishop online per acquistarli già pronti per l'utilizzo

NINTENDO DS - C64 EMU

Se avete un Nintendo DS con una Flash Card vi consigliamo di installare FrodoDS programmato da Troy Davis che ha portato il famoso emulatore Frodo da PC a DS (il portatile Nintendo grazie al touch screen riesce ad emulare anche la tastiera del Commodore 64)!
L'utilizzo è semplice: dopo aver sacricato l'emulatore dal sito gpf.dcemu.co.uk/Frodoc64.shtml e installato sulla flash card è necessario copiare i file .D64 (immagini dei floppy del C64) nel folder "/rd" nella root della card. Cliccando sul tatso destro (R) viene digitato automaticamente LOAD"*",8,1 e RUN . Durante l'esecuzione di un gioco il joystick della 64 viene emualto utilizzando la croce direzionale e i tasti A e B. Premendo SELECT su DS si passa dalla porta 1 alla due del Joystick del C64.
WEB: gpf.dcemu.co.uk/Frodoc64.shtml

Nuovo Hardware per C64

di immagazzinare grandi archivi, nuove estensioni al Basic per la gestione dei file, ottimo supporto attraverso la costante release di nuovo firmware, espande il C64 senza snaturarlo. Ha incorporato nella ROM un file manager di tutto rispetto.
CONTRO: Richiede che alcuni programmi vengano patchati per poter funzionare. Non è propriamente economica...

MMC64

La MMC64, consente di utilizzare le Card MMC e SD (Secure Data) comunemente disponibili in commercio come memoria di massa per il Commodore 64.
PRO: Agile e comoda è supportata da molti plugins ed utility. Ha un player integrato per il file SID, il formato in cui sono salvate le musiche del Commodore 64. Molto utile per il trasferimento dei file tra C64 e PC e viceversa.
CONTRO: E' possibile trasferire i dati da MMC a Floppy ma per il momento tale processo risulta essere ancora lento.

4 PLAYER INTERFACE

Divertimento moltiplicato.
PRO: tutti i vantaggi di un Hard Disk estesi al Co
CONTRO:La libreria software che supporta questa interfaccia è drammaticamente basso.

DOUJIN GAMES: IL BOOM DEI VIDEOGIOCHI AUTOPRODOTTI !!

Il gioco che fa da sfondo è il divertentissimo "SispriGauntlet del gruppo giapponese D5. Sito web: d5-dot.net/sg/index.html

Testo di Gabriele Coronica

Con l'evolversi delle tecnologie messe a disposizione alla gente comune, gli standard grafici e sonori dei videogiochi hanno subito un notevole innalzamento di livello, arrivando a dei risultati certamente impensabili fino a pochi anni fa. Tuttavia, in molte produzioni odierne viene data maggior importanza ai fattori estetici, tralasciando il più delle volte elementi essenziali come il gameplay, l'immedesimazione, una buona trama e il divertimento in generale. Ma di chi è la colpa di tutto questo? Non è possibile puntare il dito contro qualcuno con precisione, perché questa "Corsa al maggior numero di poligoni su schermo" ha avuto inizio in maniera quasi contemporanea in tutte le più note software house (nota di Francesco: io un nome in mente lo avrei: inizia con "S" e finisce con "Y"...). Fortunatamente nell'underground videoludico ci sono ancora moltissimi titoli validi, che forse non fanno dell'aspetto tecnico il loro cavallo di battaglia, ma che sanno regalare moltissime dosi di divertimento, per lo più gratuito.
Per questo in questa rubrica di GAMERS cominceremo ad elencarvi alcuni dei tantissimi titoli **DOUJIN** per PC che meritano ben più di una semplice occhiata, descrivendo in dettaglio le loro caratteristiche principali e spiegando il perché si contraddistinguono dalle tipiche produzioni reperibili nei negozi di videogiochi.
Nota "storica": la prima rivista, non giapponese, a promuovere i videogiochi doujin è GX sempre della Hobby Media che negli ultimi mesi ha pubblicato capolavori come Crazy Power Disc e SispriGauntlet (potete trovarla in edicola a 7,5 euro con disco allegato).

CAVE STORY: DOUKUTSU MONOGATARI

Sviluppatore: Pixel
Sito Ufficiale: www.gameflaws.com/cavestory

Possono un paio di megabyte offrire un divertimento pari a quello di titoli passati come Super Mario World? Dopo aver provato **Cave Story**, possiamo dare una risposta altamente positiva a questa domanda. Il gioco, sviluppato e distribuito gratuitamente dal team giapponese Pixel, è tanto scarno nella grafica quanto attraente nel gameplay. Facciamo però subito una precisazione: l'intera grafica è stilizzata, ma non priva di stile e cura nei particolari, e ve ne renderete conto proseguendo nel gioco e incontrando la cinquantina di personaggi che fanno parte di quest'avventura. Sul sito ufficiale, oltre al gioco vero e proprio, troverete anche il programma che tradurrà tutti i testi dal giapponese all'inglese, rendendo così comprensibile l'interessante storia che ruota attorno a Cave Story: inizierete il gioco nei panni di un soldato circondato da alcuni teneri animaletti, che si sveglia improvvisamente su un'isola misteriosa, nella quale si respira l'aria di una minaccia imminente su tutti gli abitanti del luogo. La trama riserba dei piacevoli proseguimenti e colpi di scena, e trattandosi di una produzione amatoriale ne siamo rimasti positivamente colpiti. I tasti in uso non sono moltissimi, anche se è preferibile un gamepad al posto della tastiera: oltre ai tipici tasti per muoversi in tutte le direzioni, sono presenti i comandi per saltare, usare e cambiare l'arma (all'inizio il protagonista avrà solo una pistola in suo possesso, ma dopo troverete anche bazooka, lanciafiamme, ...), visionare la mappa del livello e aprire l'inventario. Uno dei fattori che rendono unico questo gioco è dato dei nemici, variabili da livello a livello e che una volta uccisi rilasceranno dei cristalli che potenzieranno sempre di più le armi in vostra dotazione. Come ogni buon platform che si rispetti, alla fine di ogni schema sarà presente un nemico boss, legato alla trama e con punti deboli sempre diversi. La sfida infatti consiste nel battere questi potenti nemici con l'astuzia, e non solo con la forza bruta. Tecnicamente è molto buono (considerando la dimensione complessiva dei file di gioco), il design dei personaggi è curatissimo e le musiche sempre molto belle ed azzeccate.Cave Story è un titolo che ci sentiamo di consigliare caldamente a tutti gli appassionati dei platform bidimensionali. E' raro infatti trovare un titolo freeware così tanto curato, originale e longevo (si parla di una decina d'ore per completare il gioco senza cercare tutti i segreti.. ndr).

TORUS TROOPER

Sviluppatore: ABA Games
Sito Ufficiale: www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tt.html

Riprendendo il concept di videogiochi parecchio datati, **Torus Trooper** ci mette alla guida di un'astronave che viaggia all'interno di un infinito tunnel tridimensionale. Prodotto dal famoso Kenta Cho, è il tipico gioco "facile da cominciare, difficile da smettere". I comandi sono ridotti all'essenziale: con le frecce direzionali si muove e si accelera la navicella spaziale, con un tasto si spara e con un altro si carica un colpo più potente. È difficile descrivere a parole quello che si prova giocando a Torus Trooper, perché l'intero gameplay si muove a ritmo di musica e comparsa di nemici. Circa 6 megabyte per un titolo da provare assolutamente, almeno una volta. Se non sarà amore a prima vista, pazienza, avrete comunque toccato con mano uno dei titoli più profondi degli ultimi anni.

SUPER COSPLAY WAR ULTRA

Sviluppatore: F K DIGITAL
Sito Ufficiale: a030032098.myweb.hinet.net/2004scwu_indexjp/-2004scwu_indexjp.htm

Avete mai sognato di battervi contro Ultraman e Pac-Man? Gli sviluppatori "FK Digital" rendono tutto questo possibile con **Super Cosplay War Ultra**, un picchiaduro prodotto nella lontana Sidney, ma interamente dedicato ai personaggi dei videogiochi ed anime giapponesi. La particolarità di questo gioco risiede nel fatto che i combattenti non sono i personaggi originali, ma dei ragazzi appassionati che si travestono come il loro eroe preferito, dei cosplay appunto. Il numero di lottatori è molto alto, e troverete senza problemi i personaggi che conoscete meglio: Cloud, Super Mario, Astroboy, i Power Rangers, i già citati Ultraman e Pac-Man, eccetera... Le mosse totali non sono tantissime, però ci sono miriadi di combo da effettuare con bellissimi effetti scenici. La risposta ai comandi è buona e non ci sono collisioni tra i personaggi. La grafica è in stile anime, pulita e colorata al punto giusto. E' gratuito, e diverte di più di alcuni titoli picchiaduro messi in commercio negli ultimi anni. Se durante l'installazione il programma vi dovesse chiedere la password, scrivete "http://www.fkdigital.net".

"COMIKET: quasi 60.000 gruppi di appassionati giapponesi espongono i propri videogiochi e manga autoprodotti..."

XBOX 360: XNA GAME STUDIO EXPRESS

Sviluppatore: Microsoft
Sito Ufficiale: msdn.microsoft.com/directx/XNA

Se volete iniziare a creare un videogioco un ottimo sistema è XNA Game Studio Express: il game developer kit scaricabile gratuitamente dal sito Mircrosoft.
I giochi realizzati possono essere rilasciati per Windows senza alcun costo ma per farli girare su Xbox 360 è necessario iscriversi all' XNA "Creators Club". Al costo di soli 99$ all'anno (o di $49 per 4 mesi).
Per poter iniziare bisogna prima scaricare dal sito Micro$oft e installare "C# Express", poi scaricare "XNA Game Studio Express" e installando verranno aggiunte delle funzioni al tuo ambiente di sviluppo C#. Il nostro consiglio è comunque quello di iniziare scaricando un libro sul C# o di acquistarlo in una libreria specializzata e di apprendere i fondamenti del C# (un linguaggio object-oriented sviluppato dalla Micro$oft basato su C++ ma con influenze di altri linguaggi di programmazione come Java, Delphi e Visual Basic). All'interno del Game studio è stato inserito Space War*: un semplice sparatutto su cui si può iniziare a lavorare (in futuro saranno rilasciati dei kit per FPS platform, platform games e giochi di strategia mentre i tutorial di XNA spiegano come realizzare un clone di Pong).
Per poter poi far girare i propri giochi su un PC Windows è necessario installare anche "XNA Framework". Un volta che si è acquisita un po' di dimestichezza con l'ambiente di sviluppo il modo migliore per proseguire è studiare i tantissimi tutorial e samples di giochi disponibili online su siti come: **xbox360homebrew.com**, **xnaspot.com** e **xnaresources.com**. Aspettiamo di giocare con i vostri capolavori!!

***Space War: il nome è una citazione del primo videogioco per computer della storia realizzato dal leggendario Stephen "Slug" Russell del MIT (nell'ottobre del 1958 Willy Higinbotham utilizzando un oscilloscopio del suo laboratorio creò "Tennis for Two": il primo gioco su video della storia).**

Un suggerimento che vorremmo dare a Microsoft è quello di presentare ufficialmente l'XNA Game Studio durante una delle due edizioni annuali del Comiket: la fiera giapponese dedicata al doujin (autoproduzioni). Il Giappone è infatti l'unico paese al mondo dove il software autoprodotto ha creato un'industria parallela a quella ufficiale (con un fatturato incredibilmente superiore a quello generato dalle vendite giapponesi di una console ufficiale come XBOX 360)... mah.

VIDEOGAME MUSIC

La colonna sonora dei videogiochi è uno degli elementi principali di un videogioco ma troppo spesso questo argomento viene snobbato dagli "esperti" e dalle riviste del settore. In questa rubrica vogliamo ripercorrere dalle origini la storia e l'evoluzione di questo vero e proprio genere musicale.

Testo di Nanaki XIII

Se volete ascoltare un po' di videogames music: Kohina "Old school gamemusic" www.kohina.com

GAME MUSIC: LA GENESI

E' solo nella seconda metà degli anni Settanta, con l'avvento dei microprocessori per gli hardware, che possiamo dire di aver riconosciuto una parvenza di quella che potremmo definire musica nell'insieme di suoni defluiti dagli speaker giocando ad un videogioco.
Con il miglioramento e l'accelerazione dei processi di lettura dei programmi, accompagnati da una progressiva diversificazione dell'espressività grafica dei giochi, anche il suono ha subito un graduale mutamento in una direzione più musicale, accorrendo in aiuto a tutti quei suoni emessi come supporto all'azione grafica ("BANG" per gli spari o "CRASH" per gli urti per intenderci) e garantendo così un maggiore supporto all'immaginazione del giocatore.
E' quindi plausibile che nella primissima epoca del video-gaming, condizionata da una forte limitazione tecnica, i suoni si limitassero alle arcaiche fanfare del GAME START o del STAGE CLEAR o ai brevi, infelici effetti acustici del MISS, o ancora alle lugubri marce funebri del GAME OVER, e via discorrendo per una serie di suoni che intervallavano qui e lì il decorso del gioco.
Detto questo non possiamo non citare il pioniere dei videogames, "**SPACE INVADER**" (Taito, 1978), che rimane ancora oggi impresso nella memoria dei più grandi con il suo ininterrotto "Du-du-du-du" ritmico che ben ci rendeva la percezione della lenta avanzata aliena, suoni brevi e ripetitivi adatti ad ampliare il senso di tensione dovuto all'approssimarsi dell'invasione nemica. Insomma, già all'alba dell'era video ludica l'aspetto acustico riveste un ruolo di fondamentale importanza, collaborando attivamente alla creazione di un universo fantastico quanto più realistico.
Ma fino a che punto questi effetti acustici possono essere definiti musica? Questo è un punto ancora oggi molto dibattuto, ma una cosa è certa: se si pensa che già nel 1978 gli **Yellow Magic Orchestra** (abbreviato Y.M.O.), una band elettro-pop giapponese di enorme successo, avevano inserito nella track list del loro album di debutto "Yellow Magic Orchestra" (Alfa Records, 1978) due tracce intitolate "Computer Game – Theme From The Circus" e "Computer Game – Theme From The Invader", possiamo avere un'idea di quanto l'universo dei videogiochi si fosse già fuso con quello della discografia, aprendo le porte ad un futuro in cui giocare sarebbe significato anche ascoltare della buona musica. In quel futuro... ci siamo noi!

L'ERA DEI MICROCHIP AUDIO

Negli anni Ottanta un accelerato sviluppo tecnologico portò all'abbassamento dei prezzi di produzione dei chip, cosicché quasi tutte le case produttrici di videogiochi poterono mettere mano su economici sound generators, vale a dire microchip abilitati alla riproduzione di suoni grazie all'abilità di elementari sintetizzatori. Si vennero così a creare le circostanze favorevoli affinché i suoni delle consolle potessero essere più facilmente riprodotti in forma musicale.
Il più rappresentativo dei primi di questi microchip fu sicuramente il PSG ideato dalla ditta americana GI (insieme ovviamente al mitico SID che dava voce al Commodore 64). Dotato di tre tone generator e un noise generator, vale a dire capace di riprodurre quattro "toni" o "canali" di suoni contemporaneamente, il PSG venne presto montato sui circuiti delle consolle e dei computer più diffusi all'epoca (PC-6001mkII, FM-7, X1, MSX ecc...), consentendo la riproduzione di musiche relativamente lunghe e complesse, originali o anche tratte dalle melodie più conosciute della musica folk o pop.
La svolta tecnica e commerciale si ebbe nel 1983 con l'avvento del **Famicom**, sbarcato poi negli Stati Uniti nel 1985 col nome di **NES**. Capace di riprodurre un totale di sei canali, il Famicom si posizionò per anni al vertice del home entertainment video ludico, conquistando meritatamente il titolo di una delle consolle più amate della storia del videogioco.

NASCE LA MELODIA

Con il progressivo miglioramento delle capacità degli hardware il settore dei videogiochi, che un tempo era sfera di pertinenza dei soli ingegneri elettronici, si trasformò in un immenso campo fertile e produttivo, grazie alla specializzazione delle diverse mansioni nel processo di creazione di un videogioco. Fu così che le nuove melodie per videogames nacquero accompagnate da padri più pertinenti e specializzati, veri e propri compositori pronti ad illuminare l'universo ancora buio della game music con la loro vena creativa. D'altro canto però i giocatori, ancora all'oscuro dei recenti sviluppi della musicologia dei videogiochi, continuarono a classificare tutte le musiche sotto l'unica, grossolana categoria delle grandi case produttrici, ignari dei processi di specializzazione in atto nell'industria video ludica. L'ago della bussola venne puntato

> ***"Il chip musicale dell'Atari 2600 poteva generare solo due note contemporanee..."***

1UP 00 HI-SCORE 20000
PLAYER 1 READY
FLOOR 1
ファミコン本体
HARD / OPTION
DISK SYSTEM
ディスクシステム
NEO FAMI

nella giusta direzione da un LP pubblicato nel 1984, "Video Game Music" (Alfa Records, 1984), contenente una raccolta delle musiche utilizzate nei giochi della Namco dal 1980 al 1984. Prodotto da Haruomi Hosono, originariamente membro dei Yellow Magic Orchestra, questa raccolta dichiarò apertamente e per la prima volta l'esistenza di un genere musicale definito "game music", palesando la presenza di specifici creatori nascosti dietro a tutte le musiche fino ad allora indicate sommariamente come "musiche della Namco": "**Galaga**" arrangiata da Haruomi Hosono, "**Xevious**" arrangiata da Haruomi Hosono, e così via.
Questa inedita enfatizzazione del legame tra la musica e il suo creatore sarà il primo passo verso una nuova, rivoluzionaria era della game music.

Xevious è sicuramente il gioco che ha segnato l'inizio di una nuova era per la videogames music.

STAR FORCE

Anno di produzione: *1984*
Genere: *Shoot'em up*
PRODUTTORE: TECMO
Hardware: *Arcade*
Generatore di suono: *C. PSG*

Proprio mentre il pioniere degli shooting game, "Xevious" stava mistificando il mondo dei videogame con il suoi effetti sonori essenziali, la Tecmo centra un sound disteso e rinfrescante col suo "Star Force". Una rilevanza simbolica particolare è rivestita dalla BGM del momento in cui la navicella si congiunge alla struttura di supporto alleata, una melodia dal profondo impatto acustico che fa apparire sontuoso il suono di per sé frivolo del PSG (AY-3-8910). Un'altra nota interessante la possiamo trovare nel momento dello stage clear: annientando il boss del livello, al posto dell'esplosione parte un'inaspettata intro musicale, un frammento breve ma impetuoso, perfettamente confacente con lo spirito vigoroso dell'intero gioco.

Album:

TECMO GAME MUSIC
Alfa Music
Numero di cat: 28XA-95

XEVIOUS

Anno di produzione: *1982*
Genere: *Shoot'em up*
PRODUTTORE: NAMCO
Hardware: *Arcade*
Generatore di suono: *Custom PSG*

**Il padre dei vertical scroll shooting game "Xevious", oltre ad aver lasciato un'impronta indelebile nella carriera degli shooting game ha apportato un contributo immenso anche alla storia della game music. Brevi suoni di timbro elettronico ripetuti all'infinito, beh si in effetti sembra quasi impossibile riuscire a definire come musica questo tipo di BGM, ma a far sì che la musica di "Xevious" entrasse per sempre nel pantheon della game music ci ha pensato il già citato Haruomi Hosono con l'album "Video Game Music" (Alfa Records, 1984), la prima compilation di musiche di videogiochi nella storia della discografia giapponese.
Hosono riuscì a mixare quella monotona BGM e gli effetti sonori di Xevious con il sound elettronico allora in sperimentazione, creando un collage di musicalità che conquistò il pubblico. Gli arrangiamenti di "Xevious" e "Galaga", contenuti nello stesso album, ebbero un forte impatto su tutta la comunità di video gamers, fornendo lo spunto per attirare un'attenzione sempre maggiore sul tema della game music.
Se pensiamo al fatto che il primo album dei Y.M.O. debuttò includendo già allora due tracce ispirate alle BGM dei videogiochi non è poi così strano che Haruomi Hosono abbia proseguito lungo questa via sperimentando nuovi sound. Infatti poco tempo dopo uscì un singolo 12" intitolato "Super Xevious" (Alfa Records, 1984) sempre prodotto da Hosono, con ulteriori e divertenti arrangiamenti del medesimo gioco. Sfortunatamente entrambe i dischi sono ormai fuori produzione e quindi estremamente difficili da reperire, un vero peccato soprattutto per i fan della game music di stampo techno, ma potrete avere un assaggio della genialità di Hosono grazie ad un video attualmente disponibile sul YouTube (www.youtube.com) semplicemente inserendo nel campo di ricerca "Haruomi Hosono – Xevious". Buona visione! ^_^**

Album:

GAME SOUND LEGEND vol.1
VIDEO GAME MUSIC
Shinseisha
Numero di cat: SGCD-007

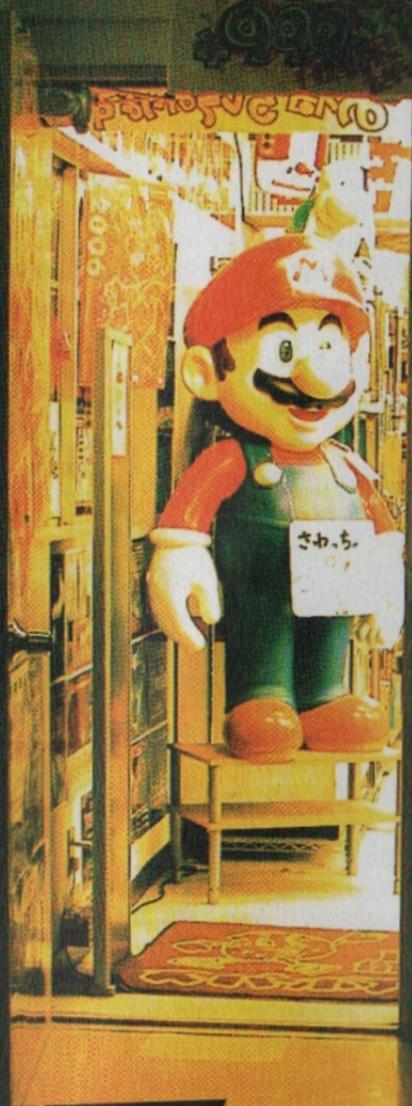
DIG DUG

Anno di produzione: *1982*
Genere: *Action game*
PRODUTTORE: NAMCO
Hardware: *Arcade*
Generatore di suono: *custom PSG*

Divertente action game della Namco in cui la missione principale consiste nello scavare nel profondo della terra per eliminare i mostri residenti, gettando loro addosso dei massi o trafiggendoli con un arpione per poi farli esplodere...a pensarci bene abbastanza macabro, ma il tutto è sdrammatizzato dal character design tenero e dalla musica briosa che contribuiscono a rendere un'immagine globale del gioco allegra e colorata. Questa divertente successione di staccati dalle note alte e vivaci è stata ideata da Yuriko Keino, famosa per la sua carriera come compositrice di game music. La compilation "Video Game Graffiti", oggi fuori produzione, contiene una versione arrangiata cantata della BGM di "Dig Dug", dal titolo "Ai no Dig Dag" (Dig Dag dell'amore), che unisce abilmente le melodie dei diversi momenti del videogioco, come l'high score, il name entry e chiaramente il tema principale, creando un risultato simpatico dal timbro squisitamente pop.

Album:

VIDEO GAME GRAFFITI
Victor Entertainment

MAGIC MUSHROOMS
PSICHEDELIA E VIDEOGIOCHI

Il più famoso PowerUp di Super Mario sono i magic Mushrooms (funghi magici) che permettono a Mario di aumentare le proprie dimensioni e diventare più forte... un po' come Alice che sgranocchia il fungo e arriva nel Paese delle Meraviglie... Inizialmente i funghi erano rossi e arancioni poi hanno cambiato nome diventato in superfungo e sono diventati rossi e bianchi. Il cambio di nome è tutta una questione morale tutta occidentale visto che in Giappone i funghi psichedelici fanno parte da millenni della cultura del Sol Levante e fino a pochi anni fa erano liberamente venduti negli head shop di Tokyo. In realtà i fungi magici come l'Amanita muscaria o la Psilocibe (in una delle tante varianti) hanno influenzato da tempi immemori la civiltà umana e le prime tracce che descrivono l'uso di questi allucinogeni risale a migliaia di anni prima dell'uscita di Super Mario Bros per NES... Per saperne di più vi consigliamo di acquistare **la rivista Eleusis** edita dal Muso Civico di Rovereto. La rivista **Eleusis**, curata da Giorgio Samorini e Francesco Festi, è finalizzata alla catalizzazione e alla diffusione delle ricerche internazionali riguardanti l'antichissimo rapporto che lega l'uomo all'uso di vegetali e composti psicoattivi, sia dal punto di vista tradizionale che scientifico. E poi dite che Gamers non è una rivista di cultura...

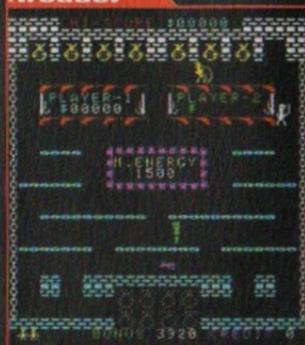
Web: www.museocivico.rovereto.tn.it

LUPIN III

Anno di produzione: *1980*
Genere: *Action game*
PRODUTTORE: TAITO
Hardware: *Arcade*

Prima trasposizione in videogame del celebre cartone animato "Lupin III" nato dalla penna di Monkey Punch, ai tempi trasmesso sui canali di Nihon TV e subito affermatosi come fenomeno cult della scena televisiva. Secondo un procedimento allora decisamente inconsueto, a differenza dei tempi moderni in cui numerosi titoli di videogiochi sono per l'appunto ispirati a delle serie anime, la Taito riuscì ad ottenere i diritti dalla Nihon TV e dallo stesso Monkey Punch, creando un videogioco successivamente esportato anche all'estero, che purtroppo di simile all'animazione originale porta solo il nome. Nei panni di un ladro in cilindro e mantello (già da qui la rappresentazione di Lupin si scosta notevolmente dall'immagine proposta dal cartone animato) dobbiamo raccogliere i bottini sparsi per il quadro per poi riportarli al nascondiglio segreto, tutto questo senza incappare nello storico ispettore Zenigata e i suoi segugi. Purtroppo per i fan della serie animata questa versione "falsata" del loro beniamino deve essere stata una parentesi per nulla piacevole e non mancarono polemiche e dissensi. Nonostante tutto, il motivo per cui questo gioco rimane legato proprio a "quel" Lupin risiede nella BGM, per la quale venne scelto un ritaglio della sigla della seconda serie del cartone. In questa melodia riprodotta in un singolo canale piuttosto scarno, risiede il grande, emergente potere della game music, capace di fare il successo di un prodotto dopotutto mediocre, grazie alla sua enorme forza evocativa.

Arcade:

Produzione: Taito

Fotografia di: Namicho

MAPPY

Anno di produzione: *1983*
Genere: *Action game*
PRODUTTORE: NAMCO

Hardware: *Arcade*
Generatore di suono:: *custom PSG*

Il titolo che assieme a "Xevious" ha contribuito a edificare la grande epoca d'oro della Namco, "Mappy", è un simpatico action game che ci vede dietro i comandi di un topolino intento a raccogliere tesori sparsi in tutto il quadro senza cadere nelle grinfie dei gatti. La BGM è elementare, composta dalle sole due tonalità della melodia principale e dei bassi, ma ciò non deve farci dimenticare che a comporla è stato Nobuyuki Oonogi, il padre della game music firmata Namco. Tardando l'attack rate del PSG e sperimentando nuove tecniche con la lunghezza delle note musicali, Oonogi riuscì a creare un risultato allora sbalorditivo, capace di far esclamare il pubblico ma non solo, anche di sorprendere chiunque avesse un minimo di esperienza nel campo della composizione delle BGM per videogiochi. Strabiliante anche la sintonia con la quale la BMG della schermata dei punteggi si combinava con l'atmosfera globale del gioco in sé, chiudendo il triangolo video-audio-contenuto in una completezza fino ad allora inedita. Non ci sorprende che a più di venti anni di distanza il solo sentire il tema di "Mappy" possa farci tornare alla memoria tutti gli altri aspetti del gioco, a cominciare dalla dolce ebrezza della fuga "scappa e raccogli" sullo stile del più famoso Pac Man.

Album:

La colonna sonora è inclusa in vari CD fra i quali: NAMCO CLASSIC COLLECTION Vol.1 e i mini CD usciti nel 2004 per la serie Game Sound Museum della Mega House (nella foto).

KEKKYOKU NANKYOKU DAIBOUKEN

Anno di produzione: *1984*
Genere: *Action*
PRODUTTORE: KONAMI

Hardware: *MSX*
Generatore di suono: *PSG*

Le diverse bandiere del mondo che possiamo scorgere qui e lì nel gioco, e il sottotitolo "I love geography" ci lasciano intendere il proposito di un progetto educativo celato dietro a questo modesto titolo della Konami. La figura di spalle del pinguino protagonista, intento a raggiungere le basi disseminate per l'Antartico superando crepe sul ghiaccio e foche invadenti, è accompagnata da un leggiadro quanto azzeccatissimo accompagnamento musicale, "Skater's Waltz", famosa composizione classica di Emil Waldteufel, anche se la versione per Famicom uscita successivamente vantava una migliore qualità dell'audio. Ma per quale motivo scegliere un motivo di fama mondiale come BGM di un gioco di per sé non troppo avvincente? L'opinione maggiormente diffusa tra i giornalisti e critici che fino ad oggi si sono occupati della game music è che "Nankyoku Daibouken" sia più che altro un gioco-pretesto per mettere in mostra l'aspetto musicale, più che quello ludico, del gioco. L'eccellenza dell'aver scelto una musica molto popolare, perfettamente in armonia con il contenuto del gioco, e le nuove tecniche di arrangiamento rese possibili dal PSG: queste sembrano essere le reali chiavi del successo di un titolo che nella sua banalità non verrà mai dimenticato.

Album:

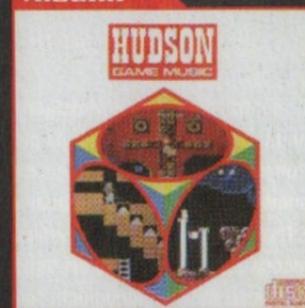
*KOMANI ANTIQUES MSX COLLECTION Vol.1
Konami
Numero di cat: VX120-J1*

NUTS & MILK

Anno di produzione: *1984*
Genere: *Action puzzle*
PRODUTTORE: HUDSON

Hardware: *Famicom/NES*
Generatore di suono:: *custom PSG*
Hardware: *arcade*

Un action puzzle come ce n'erano tanti all'epoca, ad un primo esame "Nuts & Milk" non sembra avere nulla di particolarmente speciale agli occhi dei giocatori. Questo titolo è il primo software per Famicom messo sul mercato da ditte diverse dalla Nintendo, fornendo le circostanze propizie per la diffusione di quelle che vengono definite "Third Party", ovvero delle ditte indipendenti dalla ditta produttrice dell'hardware che provvedono alla produzione di software per una determinata consolle, spesso titoli di enorme successo. Per ciò che riguarda l'aspetto musicale di questo gioco invece, di meritevole richiamo è la fanfara del "miss", una melodia divenuta celebre grazie al suo utilizzo per quiz televisivi e radiofonici, che scelsero la simpatica BGM di "Nuts & Milk" per accompagnare le risposte errate durante i loro programmi. Che la melodia di un videogioco venga utilizzata per una trasmissione televisiva è oggi un evento del tutto ordinario del palinsesto giapponese, ma nei primi anni Ottanta esso rappresentò un fenomeno del tutto ragguardevole.

Album:

*HUDSON GAME MUSIC
Alfa Recrods
Numero di cat: 28XA-87*